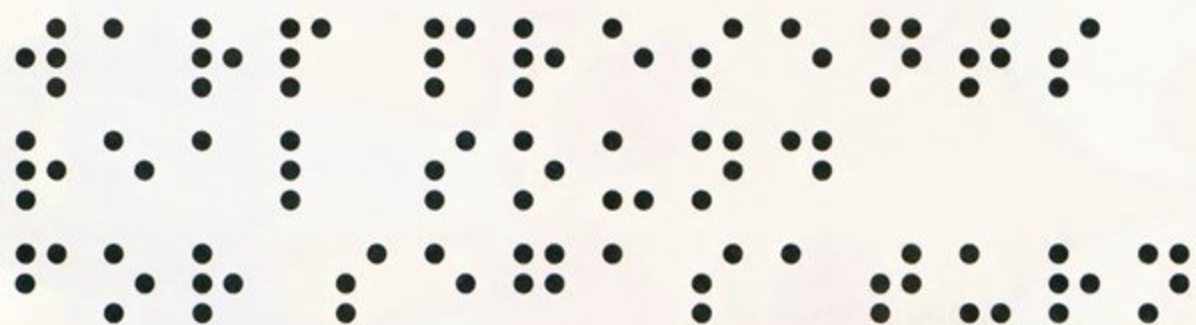
毎週金曜、サターン情報をパーフェクト・フォロー！
SEGA
セガサターンマガジン
SEGA SATURN
平成2年6月16日第三種郵便物認可
1997年2月28日発行
(毎週金曜日発行)
第13巻5号通巻161号
SOFT BANK
390 YEN
SATURN
MAGAZINE
週刊化、第3号!!
1997 02/28 Vol.5
特集!!
続・どうなる!?セガサターン
'96年、サターンを支える有力メーカーの戦略！
'96年セガサターンマガジン・グランプリ発表 PART1
応募総数19,581票！
読者自身が選ぶベストソフトは!?
特報!! 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
ラングリッサーIV/卒業S
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
銀河お嬢様伝説 ユナ3
サクラ大戦 花組対戦コラムス/サイバーボッツ
セガAM2研
ついに公開
バーチャストライカー2！
セガサターン最新ソフト満載！
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者/機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動
パネルティアストーリー ケルンの大冒険/ぷよぷよSUN
だいな♡あいらん/ZAP! SNOW BOADING TRIX
セガサターンCOMPLETE GUIDE!
エネミー・ゼロ/蒼穹紅蓮隊
デイトナUSA CIRCUIT EDITION

P.

Real S

ワープが贈る、ビジュアルのないまったく新しいゲーム「リアルサウンド」。
音でプレイする、インタラクティブ・ストーリー。
'97年夏、セガサターンで登場。

SEGASATURN
のーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/
ぷよぷよ
SUN
©COMPILE 1997

いち！にっ！ぷよSUN！

ぷよぷよシリーズ最新作、早くもセガサターンで登場！

コンパイル編集攻略本もでるよ！

モードで選べる主人公3人！対戦で選べるキャラ15人！
太陽ぷよで相殺→反撃の大逆転をねらえ！
漫才デモと連鎖ボイスは、全キャラ録りおろし！
おなじみとことんぷよぷよも収録！

ぷよSUNキャンペーン

初回限定特典 光るぷよSUNシール

購入特典 アンケートに答えてくれた方の中から抽選で毎月100名様にプレゼント!!（5月末日まで） ぷよSUNウォッチ

'97年2月14日発売・希望小売価格4,800円（税別）

株式会社コンパイル
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング
PHONE：082-263-6165（ユーザーテレフォン）

何も言わずに、聴いてほしいの。

My Sweet Valentine

Shiori Fujisaki 1st. Album

藤崎詩織1st.アルバム

きらめき高校のアイドルから、昨年歌手デビューを果たした藤崎詩織のファーストアルバム。デビューシングル「教えてMr.Sky」のリミックスや、岡村孝子のカバー「夢をあきらめないで」など多彩な構成で、キュートな魅力満載。ヒットメーカー岩本正樹作曲のタイトルチューン「My Sweet Valentine」も必聴の一曲。今年のヴァレンタインデイは、詩織からあなたへ愛の贈り物、受け取ってもらえますか?

In Store Now

KONAMI　Distributed by KING RECORDS

SEGA SATURN
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
哀しき舞に絆を求め・・・
分からない、
私自身も分からない
不朽の名作「FARLAND STORY」が
セガサターンに遂に登場！
感動を今、あなたのもとへ。
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
～破亡の舞～
97年3月発売予定
予価6,800円（税別）
推奨年齢
全年齢

MEDIA MUSE

御意見無用
Anarchy in the NIPPON

鉄人、立つ。

新宿ジャッキー

ブンブン丸

柏ジェフリー

池袋サラ

あの格闘ゲームの鉄人『新宿ジャッキー』『ブンブン丸』『柏ジェフリー』『池袋サラ』が立ち上がった。
キャラクターデザイナーに加瀬あつし氏を迎え、4人の鉄人が監修。
格闘ゲームを知り尽くした彼らだからこそつくれる、真の格闘ゲームが誕生する。

鉄人がつくった最強の新3D対戦格闘ゲーム「御意見無用」
1997年4月下旬　いよいよ新発売。
予定価格5,800円（税別）

株式会社メディアミューズ
〒142 東京都品川区戸越1-6-7 KSSスタジオビル7F TEL.03-3782-1440（代） FAX.03-3782-0839
最新情報はホームページでチェックhttp://ux01.so-net.or.jp/~mmuse/

ASCii SOFT

その雄叫びが全てを震わす…

時は近未来へ。20XX年の地球は、突如現れた巨大UFO群の襲撃で崩壊寸前に追い込まれていた。あらゆる最新兵器を用いても傷一つ与えられぬ敵を前に、人々の未来には死が待つのみだった。まさにその時、それは現れた。波飛沫を上げ、地を蹴り、荒波を掻い潜ってやって来たその戦艦こそ、かつて太平洋戦争当時、大日本帝国海軍が総力を挙げて築いた超兵器、海底軍艦ラ號だった…。人類の未来を救う方舟、ラ號がいま吼える!!

「新海底軍艦」購入者全員に当たるプレゼントキャンペーン実施中!!

—— 店頭配布中のパンフレットに付いている応募券でご応募下さい。——

しんかいていぐんかん

新海底軍艦

鋼鉄の孤独

'97年3月発売

標準価格6,800円(税抜)セガサターン対応ソフト

キャスト

有坂 鋼:関 智一
有坂真鉄:嵯川哲郎
アネット:岩男潤子
アプトゥー:井上喜久子 他

キャラクターデザイン
安彦良和

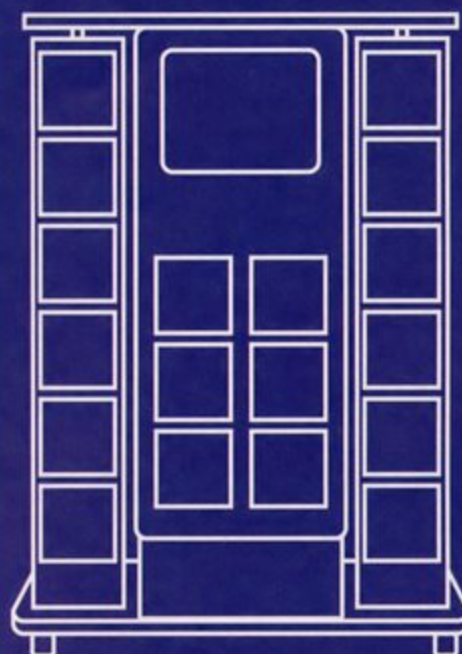
メカニックデザイン
小林 誠

仮想立体空間で繰り広げられる兵器たちの熱きバトル!!

謎と魅力に満ちた登場人物が織りなす壮大な叙事詩!!

模型制作:小林 誠

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII 株式会社アスキー

ゲーム買うなら、

上記4チェーンと四国スパーの全国1万6,000店のコンビニ。
このマークを見たことのない現代人は、きっといないだろう。

一見するとただの商品ラックだが、話題のパーフェクTV!
デジキューブ・チャンネルが見れる「ゲーム情報ステーション」とも言う。

デジキューブのあるコンビニなら、ほしいサターンソフトがいつでも買える。

エネミー・ゼロ
好評販売中／6,800円
©WARP

天外魔境　第四の黙示録
好評販売中／6,800円
©1997HUDSON SOFT/©1989,1997 RED

デイトナ®USA Circuit Edition™
好評販売中／5,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1997

ぷよぷよSUN
好評販売中／4,800円
©COMPILE 1997

コンビニ専用ソフト

Digital Dance Mix 安室奈美恵
好評販売中／2,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、コンビニ専用ソフトを通信販売でお届けします。
お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン **0070-80-7080**
（一般電話からでもOK）
受付時間：平日・土曜13:00〜22:00／日曜・祝日10:00〜19:00

- ●通信販売の対象商品は、「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「Digital Dance Mix 安室奈美恵」「プロロジック麻雀 牌神」「ブシドーブレード」のみとなります。
- ●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。
- ●代金は商品と引き換えにお支払いください。（銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。）
- ●同一商品のご注文はお一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。
- ●送付手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。（全国一律）商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。
- ●お届け時期は販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。
上記申込み〆切日以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。（地域によっては2〜3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。）
- ●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、
東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便（株） 城南店気付大井SRC内　株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

コンビニだ。

を

へ。

商品カードを家に持ち帰ってみても、ゲームはできない。
記念に一枚の気持ちもわかるが、それは御法度。

飲み物と一緒に買おうと、オニギリと一緒だろうと、
仮に、くつ下とセットだったとしても、誰も文句はいわない。

デジキューブ 最新ラインアップ

プレイステーション

ファイナルファンタジーVII
好評販売中／6,800円
©1997 スクウェア

プロロジック麻雀 牌神
好評販売中／5,800円
©1997 スクウェア

ブシドーブレード
3月14日販売開始／5,800円
©1997 スクウェア／ライトウェイト

コンビニ専用タイトル
ブシドーブレード、好評予約受付中。
今、予約購入された方には、もれなく
限定ガイドブック・プレゼント。

プレイステーション

パラッパラッパー
4,800円
好評販売中
©Sony Computer Entertainment Inc.

スーパーパズルファイターIIX
5,800円
好評販売中
©CAPCOM CO.,LTD.1996
ALL RIGHTS RESERVED.

FORMULA 1
5,800円
好評販売中
©1996 PSYGNOSIS LIMITED.

ぐーちょDEパーク
〜テーマパークものがたり〜
5,800円
好評販売中
©1996 Electronic Arts.

クロックタワー2
5,800円
好評販売中
©HUMAN 1996

ソウルエッジ
5,800円
好評販売中
©(株)ナムコ

新日本プロレスリング 闘魂烈伝2
5,800円
好評販売中
©NJPW ©1996 TOMY
©yuke's

ワイルドアームズ
5,800円
好評販売中
©Sony Computer Entertainment Inc.

新スーパーロボット大戦
6,800円
好評販売中

※表示価格はすべて（税別）となります。

株式会社デジキューブ　東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5700（代）

DigiCube

心のときめきを、あなたに

かきゅうせい

下級生

株式会社 エ・ル・フ　〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F

伝えたい…。
推奨年齢
年齢制限
18才以上

キャスト

キィマ：白鳥　由里
（ぼくの地球を守って　坂口亜梨子役）

タロン：檜山　修之
（幽遊白書　飛影役）

エブイ：徳丸　　完
（銀河英雄伝説　パエッタ役）

ラムイ：石森　建幸
（ナンとジョー先生　ペイジ役）

ヤ　ム：山野井　仁
（WOW WOW［グーフィー］ウィリー役）

沼の老人・魔：長嶝　高士
（銀河戦国英雄伝ライ　李福役）

アスニク・ペールゥ：川村　万梨阿
（美少女戦士セーラームーンS　ユージアル役）

ヘラル：橘　ひかり

ナレーター：有馬　瑞香

初回プレスだけの特典!!
書き下ろしイラストデータプレゼント

伝説は甦る!!

プラネットブルート神話

赤い角笛

都築和彦 CG画集
CD-ROM 2枚組

■Macintosh 動作環境
本　体：Macintosh LCII 以降（PowerMac 対応）
システムソフトウェア：漢字Talk7.5 以上
メモリ：8MB以上の空メモリ
ディスプレイ：640×480ドット（13インチ）
3万2千色以上を表示可能なもの
（フルカラー推奨）
CD-ROMドライブ：倍速以上で読み出し可能なもの

■Windows 動作環境
本　体：i486、33MHz以上のCPU
システムソフトウェア：Microsoft Windows 95、NT、3.1*
または上記のOSに上位互換のあるもの
ディスプレイ：640×480ドット／ハイカラー（3万2千色）
以上を表示可能なもの（フルカラー対応）
（ディスプレイドライバーは最新のものにして下さい）
サウンドボード：8Bit、22KHzのPCMサウンドが再生可能なもの
CD-ROMドライブ；倍速以上で読み出し可能なもの
その他：マウス、ヘッドフォンまたはアンプ内蔵のスピーカー
＊Windows 3.1のみ256色での表示になります。

CGイラストレーターで有名な **都築和彦のCG画集「赤い角笛」** をディジタル画集としてCD-ROM化しました。書籍版の90点にも及ぶオリジナルのフルカラー画集をすべてディジタルデータで集録し、**今回CD-ROM版のみの書き下ろしCG** も特別に収録。またイラストに沿ったバックストーリーを **「ぼくの地球を守って 坂口亜梨子」役の白鳥由里、「幽遊白書　飛影」役の檜山修之** を初めとする人気声優陣を起用し、壮大なオーケストラをバックに120分を越える **超大作ラジオドラマ** を収録しました。今までのCD-ROM画集にないボリュームをお届けするために、**CD-ROM2枚組** に仕上がっています。

開発：
コンピューターコンサルタント株式会社
〒532 大阪市淀川区木川東4丁目16-20（ココスビル）
Tel. (06)390-4525 Fax. (06)390-4500

販売：

●'97年5月待望の発売●

小西寛子
ウィーブ

横山智佐
インファイア

笠原弘子
フレット

●プレイステーション版●
●プレイステーション版●
初回プレス限定
①特製クリアファイル
②声優ファンブック

●セガサターン版●
初回プレス限定
①プレミアムCD-ROM
※全声優の実写メイキングムービー
②声優ファンブック

ボイスファンタジア
Voice Fantasia
失われたボイスパワー

¥6,800（税抜）

めざめよ、ぼいすぱわ～！

アニメと実写で展開される、声のファンタジーアドベンチャー。

DAYシーンでは…
中世の街を冒険しながら
アニメキャラクターとしての
声優の魅力をじゅうぶんに
楽しんでいただけます。

魔王覚醒！ゲームの中の世界に召還された君。
声の力が満ちたこの世界に危機が訪れたのだ。
魔導士・お姫様・女戦士、昼はアニメ、夜には実写となる3人。
優しさ、喜び、情熱、怒り、妖艶、清純、哀しみのボイス。
封印を解き放つ伝説のボイスパワー、その秘密とは…。

CAST●横山智佐・笠原弘子・小西寛子・佐々木望・宮村優子・堀江由衣・千葉 繁
STAFF●脚本・演出：千葉 繁 ●キャラクターデザイン：尾山泰永

NIGHTシーンでは…
声優の実写キャラクターに覚醒。
ゲームの謎を解くヒミツは、
実は彼女たちから聞き出せる
プロフィールに隠されています。

〒162 東京都新宿区下宮比町2-6 デジタルソフト第2事業部
Phone:03-3267-6864 Fax:03-3267-4471
株式会社アスク講談社

サクラ大戦
原画&設定資料集

サクラ大戦のすべてをここに集結した、
豪華絢爛太正浪漫本！

帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで、未公開の設定資料を多数掲載。
豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。
さらに、世界に二つとない真宮寺さくらの“きもの&袴セット”をはじめ、
盛りだくさんのプレゼントも用意。

この本だけの
充実！帝都大事典掲載
【弐大付録】
描き下ろしポスター&花組・戦闘コスチューム型紙

大増刷出来
好評発売中

定価2,000円

ふたつのサクラ咲いてます。

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol.1

サクラ大戦
帝撃シークレットファイル

ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター・メカの設定&CGを
CD-ROMに一挙収録!!

大増刷出来
好評発売中

定価1,480円

for SEGASATURN/Windows
Macintosh/3DO/PCFX
(セガサターン、Vサターンで再生する場合、
別売りのセガサターンフォトCDオペレーター
かツインオペレーターが必要です)

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求めください。

Contents

セガサターンマガジン
1997年2月28日号 Vol.5
1997 SOFTBANK CORP.

•SEGASATURN PRESS!

表紙CG作製:酒井 葵（カプコン デザインチーム）
カバーデザイン:村田雅英(STONE AGE)

•GAME INDEX•

SEGASATURN
蒼穹紅蓮隊
そうきゅうぐれんたい
ネクストステージ
次なる任務はセガサターンで展開する。
好評発売中
T-10616G ¥5.800(税別)
ため動作で広がる「ウェブ」で周囲の敵をまとめて照準、ボタン解放で追尾攻撃!これが全方位照準固定システム
「N.A.L.S.」だ!
(No blind spot All range Laser System)
バランスタイプ
■S.O.Q-004
屠竜
とりゅう
PILOT:
八指多 薫
八指多 薫
スピードタイプ
■S.O.Q-010
紫電
しでん
PILOT:
朏 良太
朏 良太
パワータイプ
■S.O.Q-025
鵬牙
ほうが
PILOT:
国村 リカ
国村 リカ
アーケード版完全移植実現!
さらにセガサターンオリジナルモードもプラスした最強シューティング!!
★プレイした面を自由に選択してスコアアタックに挑戦! 演習モード。
★アナログデバイス対応で、セガマルチコントローラーでも楽しめる。
★RAIZING歴代の名作シューティングのサウンドが甦る! 特別試聴モード。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。
■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標及び登録商標です。

SEGASATURN MAGAZINE NEWS&INFORMATION

LAND MARK

アーケードゲームの祭典 AOUショー開催!!

今年もアミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)主催のアーケードゲームの祭典、AOUショーの季節がやってきた。

「明るい運営・楽しいアミューズメント」と題した「AOU 1997 アミューズメント エキスポ」が、いよいよ2月19日と20日の2日間で行われる。セガ、ナムコ、カプコン、SNKをはじめ、おなじみのアーケードマシンメーカー約70社が顔を揃え、最新アーケードゲームが目白押し。思いっきり楽しめそうだ。

なお、一般公開日は2日目の20日で、当日券2,000円で入場できる。

日程：2月19日(水)～20日(木)
時間：10:00から17:00まで
会場：千葉・幕張メッセ内日本コンベンションセンター(ホール1から3を使用) ◆千葉市美浜区中瀬2-1 ◆JR京葉線海浜幕張駅から徒歩3分

◀バーチャストライカー2

スカッドレースツイン▶

ストリートファイターIII
鉄拳3▶

ネットゲームでオリジナルキャラを作れ

「NetGame97『勇者110番』」は自分でキャラクターを作り、郵便を使って多人数が参加できるRPG。すでに5,000人が参加しているというから、早速パンフレットを請求し、3月20日までにキャラクターの登録をしよう。請求先は〒228 神奈川県相模原市上鶴間3491-2 野村ビル2F (株)遊演体 N97パンフレット請求サタマガ係。プレゼントは次ページ欄外あて先へ。

「勇者110番」の表紙ポスター2枚とマグカップを各5名に。

プリクラでオーディション!?

セガとアトラスが、セガの「プリント倶楽部」のシールを貼ることを応募要項とした新人オーディション「ソニー・ミュージック プリクラグランプリ」に協賛。オーディションの最終審査(3月30日)はお台場・東京ジョイポリスのマルチステージにて開催。応募用紙は全国500店舗のセガアミューズメント施設やセガ販売ルートに設置される。2月28日消印有効。

優勝者はソニーからCDまたはビデオデビューができ、副賞はハワイ旅行。また、優秀者はオーディションに協賛する芸能専門学校に無償優待生として入学できる。

SSプロコマンダーセットを5名に……

オプテックがSSプロコマンダー(3,680円)に別売のSS拡張メモリーパック(ストリートファイターZERO2バージョン)をセットにしてサタマガ読者5名にプレゼントしてくれる。SS拡張メモリーパックを使えば、最大で126のコマンドの入力が可能なうえ、入力も大型液晶画面が付いているので簡単。希望者は必要事項を明記のうえ、次ページ欄外のあて先まで。

オート・高速・中速の連射機能も付き、スローモーション機能も搭載。

ジョイポリスでバレンタイン!!

東京、新宿、横浜、福岡、新潟のジョイポリス各館と大阪ATCガルボのセガアミューズメントパーク6館において、カップルを対象にしたバレンタイン&ホワイトデーのイベント「超Very Chocolate Campaign(呼称：チョ・ベリ・ラブッチョ)」が開催。期間内にスタンプラリーに参加したカップル全員に、チョコレートまたはキャンディをプレゼント。3月16日まで。

先着100名にはクイズ形式の抽選会で、さまざまなプレゼントも用意されている。

さまよう魂たち■ロバート・ゼメキスとマイケル・J・フォックスの「バック・トゥ・ザ・フューチャー」コンビが、怖くておかしいSFXゴーストコメディで復活！ マイケル扮するフランク・バニスターは、霊と話ができる特技を生かし、悪霊払いの詐欺を働くが、そのうちに本物の悪霊に遭遇！ 2月中旬から全国東宝映画系にてロードショー予定だ。

いよいよ
あと2カ月

TOKYO GAME SHOW '97 SPRING

奥山さんデザインの今回のポスター。3点セットで20名にプレゼントしてくれる。

あと2カ月に迫ってきた「東京ゲームショウ'97・春」。今回の日程は、4月4日〜6日の3日間(一般公開は5日、6日)。会場は有明・東京ビッグサイトの東展示場。一般入場料は当日券1,000円(前売り800円)、子供は無料。出展社数は101社(下記一覧参照)で一般公開日の2日間には数々のイベントも用意。5日はゲームクリエイターを迎えてのカンファレンス、6日には声優のミニライブなども企画されている。

ここで、ゲームショウ事務局からビックなプレゼントが2つ。一般公開日のチケットを20組40名に(3月24日消印有効)。また、イラストレーターとしてのデビュー作となる奥山佳恵さんのゲームショウポスターを3点セットにして20名に(3月31日消印有効)。以上2つをそれぞれサタマガ読者にプレゼントしてくれる。あて先は〒104東京都中央区新川1-28-4〜302「東京ゲームショウ'97・春」チケットプレゼントまたはポスタープレゼント　セガサターンマガジン係まで。ハガキに欄外必要事項を明記のうえ、どしどし応募しよう。

また、前号でも紹介したが、このゲームショウでは4日の特別招待日に第1回「CESA大賞」の授賞式が行われる。そのノミネート作品が決定した(下記参照)。なお、このCESA大賞は2月20日〜3月24日までFAX(03-5353-7222)および、インターネットのホームページ(http://www.nttls.co.jp/cesa/)で一般投票を行って各賞を決定するというもの。また、ノミネート作品はhttp://www.wnn.or.jp/wnn-g/で映像と音楽を楽しむことができる。96年最高のアミューズメントソフトはいったい何か? 君の一票が'96年のベストソフトを決める!!

10万人以上が来場した昨年の東京ゲームショウ。今年はどうなるか?

第1回「CESA大賞」ノミネート作品一覧

ゲームジャンル別賞部門

部門	作品名	プラットホーム	メーカー名
アクションゲーム	NiGHTS	SS	セガ・エンタープライゼス
	スーパーマリオ64	N64	任天堂
	パラッパラッパー	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
スポーツゲーム	デカスリート	SS	セガ・エンタープライゼス
	実況パワフルプロ野球3	SFC	コナミ
	スマッシュコート	PS	ナムコ
	ワールドスタジアムEX	PS	ナムコ
格闘ゲーム	FIGHTERS MEGAMiX	SS	セガ エンタープライゼス
	鉄拳2	PS	ナムコ
	ソウルエッジ	PS	ナムコ
RPGゲーム	スーパーファミコンドラゴンクエストIIIそして伝説…	SFC	エニックス
	ポケットモンスター	GB	任天堂
	ポポロクロイス物語	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
シミュレーションゲーム	Jリーグプロサッカークラブを作ろう!	SS	セガ・エンタープライゼス
	ダービースタリオン96	SFC	アスキー
	牧場物語	SFC	ビクターインタラクティブソフトウェア
パズルゲーム	パズル・ボブル2	PS	タイトー
	ぷよぷよ通・決定版	PS	コンパイル
	マジカルドロップ	SFC	データイースト
アドベンチャーゲーム	サクラ大戦	SS	セガ・エンタープライゼス
	バイオハザード	PS	カプコン
	ポリスノーツ	PS	コナミ
ドライビング・レースゲーム	ウェーブレース64	N64	任天堂
	マリオカート64	N64	任天堂
	レイジレーサー	PS	ナムコ
シューティングゲーム	バーチャコップ2	SS	セガ・エンタープライゼス
	パンツァードラグーンツヴァイ	SS	セガ・エンタープライゼス
	機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐ者	SS	バンダイ
テーブルゲーム	アイドル雀士スーチーパイII	SS	ジャレコ
	DX人生ゲーム	PS	タカラ
	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン
エデュケーションゲーム	ゲーム日本史 革命児ー織田信長	WIN95	光栄
	TEOーもう一つの地球ーフィンフィン	WIN95	富士通
	ライフスケイプ生命40億年はるかな旅	PS	メディアクエスト
バラエティゲーム	アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996	PS	アートディンク
	太陽のしっぽ	PS	アートディンク
	ナムコミュージアム シリーズ	PS	ナムコ
部門別賞			
監督賞	サクラ大戦	SS	セガ・エンタープライゼス
	スーパーマリオ64	N64	任天堂
	バイオハザード	PS	カプコン
プログラミング賞	NiGHTS	SS	セガ・エンタープライゼス
	ウェーブレース64	N64	任天堂
	スーパーマリオ64	N64	任天堂
シナリオ賞	スーパーファミコンドラゴンクエストIII そして伝説へ……	SFC	エニックス
	バイオハザード	PS	カプコン
	ポリスノーツ	PS	コナミ
グラフィック賞	NiGHTS	SS	セガ・エンタープライゼス
	ソウルエッジ	PS	ナムコ
	バイオハザード	PS	カプコン
メインキャラクター賞	サクラ大戦	SS	セガ・エンタープライゼス
	スーパーマリオ64	N64	任天堂
	パラッパラッパー	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
サブキャラクター賞	サクラ大戦	SS	セガ・エンタープライゼス
	ときめきメモリアル〜forever with you〜	SS	コナミ
	パラッパラッパー	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント

「東京ゲームショウ '97・春」出展社一覧

カプコン	ソニー・ミュージックエンタテインメント
コナミ	ティーアンドイーソフト
ナムコ	データイースト
セガ・エンタープライゼス	東北新社
ソニー・コンピュータエンタテインメント	やのまん
コンパイル	カルチャーブレーン
ワープ	キッド
ESP	翔泳社
ゲーム アーツ	ビーピーエス
角川書店	メディアワークス
エス・エヌ・ケイ	ライトスタッフ
スクウェア	アウトリガー工房
タイトー	OZクラブ
エレクトロニック・アーツ・ビクター	新声社
テクモ	東芝EMI
ハドソン	ナグザット
アスク講談社	日本クリエイト
ファミリーソフト	日本シスコン
フィルインカフェ	ネクサスインターラクト
アトラス	ハズブロージャパン
ジャレコ	ピング
バンダイ	リバーヒルソフト
バンプレスト	アルトロン
アスキー	イースリースタッフ
アートディンク	キングレコード
アスミック	小学館プロダクション
イマジニア	ダイキ
エクシング	トミー
元気	トンキンハウス(東京書籍)
光栄	マイクロキャビン
ビクターインタラクティブソフトウェア	アイディアファクトリー
日本ビクター	アイマックス
メディアクエスト	ギャップス
エニックス	講談社
タカラ	ジェイ・ウイング
ヒューマン	ショウエイシステム
アクセラ	ソフトバンク
アクレイムジャパン	タカラHMD事業部
NECインターチャネル	電波新聞社
サン電子	徳間書店インターメディア
伊藤忠商事	BMGジャパン(旧BMGビクター)
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	文化放送
ウェップシステム	メディアエンターテインメント
ゲームバンク	テイチク
セタ	日本テレネット
チュンソフト	フィルインカフェ
日本コンピュータシステム	マイクロネット
シエラパイオニア	増田屋コーポレーション
パイオニアLDC	マチルダ
インプロール	メディアクリエイト
コトブキシステム	リクルート(じゅげむ部)

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項:①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「LANDMARK(プレゼント商品名)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは2月27日消印有効。

SEGA SATURN MAGAZINE　THE PLAYSTATION ザ・プレイステーション
MacUser Japanese Edition　The Windows

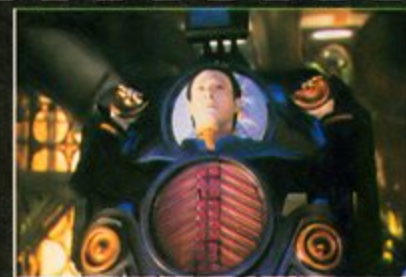
4誌独占試写会決定!!

ファースト・コンタクト

　時は2373年。ピカード艦長は、謎の侵略者と交戦中という一報を受け、直ちに敵の正体をボーグと断定。過去にボーグに拉致された苦い経験を持つピカードには、彼らの行動が手に取るように分かるのだ。ピカードはボーグへの応戦を決意する。一方ボーグは、過去の地球への進撃を開始する。当時の地球は第三次世界大戦の影響で荒廃していたが、コクレーン博士による人類初のワープ飛行実験という明るい話題もあった。ピカードはその歴史的偉業を成功させるため、乗組員を地上に派遣する。ボーグが変えた歴史を、再び変えなければならない。しかし異変はエンタープライズの船内にも起こった。ボーグが侵入してきたのだ。高度の科学技術を持ったボーグは、攻撃を受けてもすぐに順応する。何人ものクルーがボーグに同化し、データまでも捕らえられてしまう。絶体絶命のエンタープライズ。ピカードは最後の決断に迫られる。
　ところで、このシリーズの醍醐味の一つは、人間のクルーとサイボーグのデータとの会話の妙だ。ワープ飛行の成功により、人類と異星人はファースト・コンタクトをとる。その異星人とは……そう、あの耳の長い彼らなのである。

- ●日　　時　1997年3月6日(木) 18時00分開場　18時30分開映
- ●会　　場　東條会館（地下鉄半蔵門駅下車）
- ●応募方法　官製ハガキに、住所、氏名、年齢、職業(学年)を明記のうえ
〒104　東京都中央区銀座5-14-1　銀座クイントビル6F
「ファースト・コンタクト」試写プレゼント
セガサターンマガジン係宛まで
- ●締め切り　2月25日必着

※当選者の発表は発送をもってかえさせて頂きます。

「ファースト・コンタクト STAR TREK」(UIP配給)は3月上旬より日比谷映画ほか全国東宝洋画系にてロードショーだ。

武器に対しても高い順応能力を持つボーグ達。一発命中が彼らを倒すカギとなる。

マニアにはファンも多い。ご存じクリンゴン星人クルーのウォーフ（マイケル・ドーン）。

ボーグ・クイーン。彼女がボーグのリーダー的存在。異様な美しさで、データを誘惑する。

人間ではないサイボーグのデータ（ブレント・スパイナー）までボーグに捕まってしまう。

セガサターンマガジン
データステーション

Weekly SEGA SATURN MAGAZINE DATA STATION

セガ周辺のデータはコレでチェーック！

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

SHOP DATA TOP 15
ソフト売上げ

今週はプレイステーションで、あの「ファイナルファンタジーVII」が発売されたこともあってか、売上げ的にはちょっと低調気味かな。先週に引き続き、今週も「EVE」が好調だ。

1位 （前回1位） EVE burst error
シーズウェア・イマジニア／'97年1月24日発売／7,800円（2枚組）／ADV（18歳以上推奨）

推定週間販売本数 3万0567本
推定累計本数 14万5407本

今回で初回分はほぼ完売に。カワイイだけじゃない、味わいのあるゲーム性が人気の秘訣かな？

2位 （NEW SOFT） Fighting Illusion ～K-1 GRAND PRIX～翔
エクシング／'97年1月31日発売／5,800円／格闘ACT

推定週間販売本数 1万8271本
推定累計本数 1万8271本

「K－1」ファンも納得の一本。ハウンドドックの力強いテーマ曲は、熱い戦いにぴったりだ!!

3位 （前回4位） 天外魔境 第四の黙示録
ハドソン／'97年1月24日発売／6,800円（2枚組）／RPG

推定週間販売本数 1万3692本
推定累計本数 21万5298本

もう、ほとんどの人が解き終わった頃かな。続編もぜひ欲しいけど「天外まん」って食べた？

4位 （前回3位） ダイナマイト刑事
セガ／'97年1月24日発売／5,800円／ACT

推定週間販売本数 1万3535本
推定累計本数 6万0448本

洋画を思わせるストーリーと、連続して繰り出される大技。オマケもイカすね。

5位 （前回2位） DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
セガ／'97年1月24日発売／5,800円／RAC（X-BAND、ハンドルコントローラー、セガマルチコントローラー、通信ケーブル対応）

推定週間販売本数 1万1173本
推定累計本数 8万2405本

タイムトライアルも始まった「デイトナ」。キミの熱い走りを待っているぞ!!

6位 （前回5位） TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）
ビクター・ビクターソフト／'97年1月24日発売／5,800円／A-ADV（X-BAND、マルコン、通信対戦ケーブル対応）

推定週間販売本数 1万0412本
推定累計本数 3万5895本

3Dポリゴンキャラの滑らかな動きが注目の的。奥行きのあるストーリーも魅力だ。

7位 （前回6位） ファイターズメガミックス
セガ／'96年12月21日発売／5,800円／ACT

推定週間販売本数 9107本
推定累計本数 50万8068本

いろいろ公開された裏技は試してみた？ お気に入りのキャラを使って戦おう！

8位 （前回7位） DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵
セガ／'97年1月10日発売／2,800円（コンビニ専売）／ETC

推定週間販売本数 7011本
推定累計本数 9万7187本

相変わらず人気は高め。予定されているという続編にも、今から期待は大だね。

9位 （前回8位） E0（エネミー・ゼロ）
ワープ／'96年12月13日発売／6,800円（4枚組）／ADV

推定週間販売本数 6726本
推定累計本数 42万2499本

話題の多かった一作。飯野賢治氏プロデュースの「見えるラジオ」番組にも注目。

10位 （前回9位） ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
SNK／'96年12月31日発売／5,800円・7,800円・9,800円／ACT（拡張RAM対応）

推定週間販売本数 5048本
推定累計本数 21万1693本

ボスキャラも使用できるサターン版。本誌の攻略記事はまだまだ熱く続くぞ！

11位 （前回14位） ぷよぷよ通
コンパイル／'95年10月27日発売／4,800円／PUZ

週間本数 4338本
推定累計本数 30万0565本

12位 （前回10位） シャイニング・ザ・ホーリィアーク
ソニック／'96年12月20日発売／5,800円／RPG

週間本数 3966本
推定累計本数 11万3603本

13位 （前回13位） バーチャコップ2
セガ／'96年12月20日発売／5,800円／SHT（バーチャガン対応）

週間本数 3466本
推定累計本数 30万3477本

14位 （前回16位） きゃんきゃんバニー・プルミエール2
キッド／'96年12月20日発売／7,500円／ADV（18歳以上推奨）

週間本数 3245本
推定累計本数 10万4725本

15位 （前回11位） 電脳戦機バーチャロン
セガ／'96年11月29日発売／5,800円／ACT（ツインスティック対応）

週間本数 3105本
推定累計本数 39万6581本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。集計期間は1月27日～2月2日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータ館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

今回の巻頭特集では、いろんなメーカーさんにコメントをもらったけど、中でもチュンソフトの発言がちょっと気になるよね。この春あたり、各社からいろんな発表があるかも？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	254
2	2	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	209
3	4	デッド オア アライブ	テクモ ビデオゲーム	147
4	3	新スーパーロボット大戦	バンプレスト プレイステーション	129
5	7	サムライスピリッツ　天草降臨	SNK ビデオゲーム	125
6	13	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	107
7	6	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC98	88
8	11	Dの食卓2	ワープ M2	81
9	9	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	66
10	16	D&Dシリーズ	カプコン ビデオゲーム	66
11	10	セガツーリングカーチャンピオンシップ	セガ ビデオゲーム	59
12	18	鉄拳シリーズ	ナムコ ビデオゲーム他	51
13	20	なないろドリームス虹色町の奇跡	カプコン ビデオゲーム	44
14	25	女神異聞録 ペルソナ	アトラス プレイステーション	40
15	14	バーチャストライカー	セガ ビデオゲーム	40
16	12	ウォーザード	カプコン ビデオゲーム	37
17	8	ファンタシースター	セガ メガドライブ	33
18	27	インディ500	セガ ビデオゲーム	29
19	29	マリオカート64	任天堂 NINTENDO64	29
20	22	ガンブレードNY	セガ ビデオゲーム	26

11 セガ ツーリングカーチャンピオンシップ

実現度 70%?

インカムも伸びているMODEL2最後のゲーム。実現度はかなり高いかも？

※画面写真は業務用のものです

20 ガンブレードNY

実現度 5%?

大型の振動銃が大きな魅力だけど、縦横無尽の展開をサターンに移植するのは困難？

※画面写真は業務用のものです

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

来週の2月19日～20日に、幕張メッセでAOUショーが開催されるけど、今号ではAM2研の最新作「バーチャストライカー2」をいち早く大公開。ショーには他の新作も目白押しだ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	52542
2	2	電脳戦機バーチャロン	セガ	18984
3	4	サムライスピリッツ　天草降臨	SNK	6972
4	3	ストリートファイターEX	カプコン	6839
5	5	デッド オア アライブ	テクモ	4634
6	新	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	SNK	4382
7	6	TOKYO WARS	ナムコ	4172
8	8	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ	3668
9	10	ストリートファイターZERO2 ALPHA	カプコン	3437
10	9	スカッドレース	セガ	3325
11	7	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	3101
12	11	ぷよぷよSUN	コンパイル	2772
13	12	鉄拳2	ナムコ	2184
14	14	コラムス'97	セガ	1855
15	21	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	1680

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

Coming Soon

バーチャストライカー2

セガ／'97年春稼働予定／MODEL3基板／サッカーゲーム

史上最強のサッカーゲーム誕生!

タイトル発表後、公開が待たれていた「バーチャストライカー2」が、いよいよこの春登場する！ セガ最高のCGボードMODEL3が生み出す超リアルな映像は、もはや前作を飛び越えて、限りなく本物に近づいたのが実感できるはず。今回はゲーム中に戦略切替もできてさらに熱いぞ。

9 リアルバウト餓狼伝説 スペシャル

なつかしいキャラクターが続々と復活。システムも一変したぞ。

20 マジカルデート

意中の彼女にアタックだ。仕掛けられたミニゲームが楽しいね。

OTHER GAMES!

SEGASATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

ここを見れば今何が注目されているのか、一目でわかるサターンソフト期待のトップ30。そろそろ春の東京ゲームショウも近いから新着情報もチラホラ。「ブロンクス」も来たぞ。

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 バーチャファイター3

セガ／発売日未定／価格未定／格闘ACT

画面は業務用のものです

448 POINTS

開発進行度 10%(?)

夏頃には何かが見えてくる?

はたしてMODEL3作品の移植はできるのか!? そのへんの疑問が先行しがちな「VF3」の移植だけど、もう少しすれば、そのへんの追加情報が出てくるかも。続報を待て！

2位 前回2位 グランディア

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

426 POINTS

開発進行度 ?%

新情報を待て

ゲーム序盤の街などが紹介され、物語の様相もなんとなく見えてき始めたね。次号からは、戦闘システムなどについても明らかになりそうだ。続々出てくる情報に期待！

3位 前回4位 新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression

セガ／'97年3月7日発売予定／5,800円／ADV

302 POINTS

開発進行度 80%(?)

発売までもう少しの辛抱

キャラ毎に変わるエンディングに、いろいろなオマケゲームなど、前作を上回るボリュームに仕上がっている。プレイするのが待ち遠しいね。詳しくはP39へ！

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

6位 前回10位 ラストブロンクス 東京番外地

セガ／発売日未定／価格未定／格闘ACT

226 POINTS

開発進行度 10%

サターン版画面を公開

久しぶりにサターン版の新着画面も到着。開発のほうもそろそろエンジンがかかってきた感じ。期待が高まるね。詳しい情報はP129に。

12位 NEW SOFT 機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は『愛が勝つ』?

セガ／'97年春発売予定／5,800円／ADV

176 POINTS

開発進行度 ?%

SS版ナデシコ発進！

女性クルーとの恋愛アドベンチャー＆木星トカゲとのシミュレーションバトル！ 1本で2度オイシイお得な「ナデシコ」の最新情報はP90だ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	7	下級生	エルフ／発売日未定	245
5	3	バイオハザード	カプコン／今春予定	230
6	10	ラストブロンクス 東京番外地	セガ／発売日未定	226
7	17	サクラ大戦 花組対戦コラムス	セガ／3月28日	206
8	6	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／今春予定	196
9	9	同級生2	NECインターチャネル/発売日未定	184
10	13	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ／3月7日	180
11	11	機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	バンダイ／3月下旬予定	178
12	新	機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は『愛が勝つ』?	セガ／今春予定	176
13	12	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲーム アーツ／発売日未定	169
14	16	センチメンタル・グラフティ	NECインターチャネル／'97年内	160
15	20	サイバーボッツ－フルメタルジャケット－	カプコン／3月予定	156
16	14	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK／今春予定	148
17	18	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	119
18	15	スレイヤーズ	角川書店／今春予定	115
19	24	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	セガ／発売日未定	106
20	22	超時空要塞～愛・おぼえていますか～	バンダイ／今春予定	105
21	25	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス／4月4日	94
22	41	リアルサウンド(仮称)	ワープ／今夏予定	92
23	42	スカイターゲット	セガ／今春予定	90
24	39	重装機兵レイノス2	メサイヤ／2月21日	81
25	23	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～ 虹色の青春	コナミ／今夏予定	79
26	19	ダービースタリオン(仮称)	アスキー／発売日未定	78
27	30	魔法学園LUNAR!	スタジオアレックス/発売日未定	74
28	24	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ／3月21日	73
29	27	わくわく7	サンソフト／3月予定	71
30	26	レイヤーセクションⅡ(仮称)	メディアクエスト／今夏予定	70

OTHER CHECK! COMING SOON!!

21 クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～

これまでにないリアルタイムバトルを実現。開発も大詰めだ！

24 重装騎兵レイノス2

硬派なアクションSHTといえばレイノス。今回も熱いぞ。

SEGA SATURN

読者参加型企画

ALL SOFT READERS CHECK!

セガサターン Weekly 読者レース Vol.40

読者のみんなの投票で発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回は「EVE」が「デイトナ」と「デカ」を押さえて上位に進出だ！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。（今号の締め切りは2月25日、当日消印有効です）

↓オッズ表サターンA

2月7日現在発売済み
サターンソフト総本数：502本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦	ADV	9.5299
2	3	バーチャファイター2	ACT	9.3356
3	新	EVE burst error	ADV	9.3125
4	2	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	9.3028
5	4	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.265
6	6	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2055
7	5	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	9.2
8	8	ホリスノーツ	ADV	9.162
9	10	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1404
10	9	電脳戦記バーチャロン	ACT	9.138
11	12	レイヤーセクション	SHT	9.1355
12	11	ストリートファイターZERO2	ACT	9.1325
13	13	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.1216
14	7	エネミー・ゼロ	MOV	9.1182
15	16	セガラリー・チャンピオンシップ プラス	RAC	9.0754
16	14	バーチャファイター	ACT	9.0688
17	15	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0683
18	17	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.025
19	19	バーチャコップ	SHT	9.0223
20	20	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0207
21	18	バーチャコップ2	SHT	9.0204
22	21	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0191
23	22	ファイティングバイパーズ	ACT	9.0106
24	32	天外魔境 第四の黙示録	RPG	9.0
25	23	プリンセスメーカー2	SLG	8.9893
26	24	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9856
27	27	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	8.9811
28	26	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版（限定品）	ACT	8.9698
29	25	ダライアス外伝	SHT	8.9632
30	新	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.9375
31	28	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9046
32	29	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9045
33	36	タクティクス オウガ	RPG	8.8736
34	31	戦国ブレード	SHT	8.8732
35	33	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8311
36	30	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（新システム対応）	ACT	8.8275
37	37	三國志V	SLG	8.7927
38	34	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.7714
39	38	ストライカーズ1945	SHT	8.7705
40	39	パンツァードラグーン	SHT	8.7691
41	41	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7575
42	40	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7529
43	新	ダイナマイト刑事	ACT	8.75
44	42	バーチャファイター リミックス	ACT	8.7425
45	43	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.7322
46	47	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.7236
47	46	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.702
48	48	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6738
49	49	バッフ・ブリーダー	SLG	8.6666
50	50	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.6666
51	51	信長の野望・天翔記	SLG	8.6465
52	52	デイトナUSA	RAC	8.6341
53	54	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.6326
54	44	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.6304
55	53	エターナルメロディ	SLG	8.6272
56	55	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.6149
57	56	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.5789
58	57	ストリートファイターZERO	ACT	8.574
59	58	三國志英傑伝	SLG	8.5714
60	60	ドラゴンフォース	SLG	8.5676
61	59	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.5617
62	63	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5379
63	64	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.5365
64	61	デカスリート	SPT	8.5364
65	65	パズルボブル2X	PUZ	8.5213
66	62	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.52
67	66	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.5193
68	67	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5116
69	68	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.503
70	69	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4996
71	72	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.4843
72	71	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.4841
73	45	メルティランサー～銀河少女警察2086～（通常版／限定版）	SLG	8.4814
74	73	メタルブラック	SHT	8.4705
75	78	ハイパーデュエル	SHT	8.4482
76	76	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4466
77	80	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.4411
78	77	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4377
79	70	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.421
80	79	太閤立志伝II	SLG	8.409
81	81	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.405
82	82	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4006
83	83	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3973
84	74	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.38888
85	84	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3808
86	85	グレイテストナイン'96	SPT	8.3767
87	88	メタルファイター MIKU	ADV	8.374
88	86	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.3703
89	89	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.3615
90	87	バーチャファイターキッズ	ACT	8.3607
91	90	BATSUGUN	SHT	8.35
92	91	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.3112
93	75	きゃわんぷらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3
94	新	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	8.2931
95	92	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.2831
96	94	ダークセイバー	A•RPG	8.2744
97	95	女子高生の放課後…ぷくんパ	PUZ	8.2727
98	96	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.2716
99	93	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2677
100	97	マジカルドロップ2	PUZ	8.25
101	99	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2479
102	98	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2477
103	100	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	8.2045
104	101	ガンバード	SHT	8.1736
105	103	神秘の世界エルハザード	ADV	8.172
106	102	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.1643
107	104	サターンボンバーマン	ACT	8.1553
108	105	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1476
109	107	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.1288
110	110	2度あることはサンドアール	ETC	8.1221
111	108	スナッチャー	ADV	8.1166
112	109	アンジェリークSpecial	SLG	8.1129
113	111	金沢将棋	TAB	8.1
114	112	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0983
115	114	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	8.0969
116	113	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.0933
117	115	機動戦士ガンダム	SHT	8.0897
118	106	バトルバ	RAC	8.0666
119	116	MYST	ADV	8.0454
120	118	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.0337
121	117	将棋まつり	TAB	8.0289
122	119	Wizards' Harmony	SLG	8.0128
123	120	F-1 Live Information	RAC	8.0122
124	122	ステークスウィナー	ACT	8.0
125	121	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9935
126	123	The Tower	SLG	7.9907
127	124	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	7.9809
128	125	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.96
129	126	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9456
130	127	プロ麻雀 極S	TAB	7.9439
131	131	リグロード サーガ2	S•RPG	7.9421
132	129	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9358
133	130	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9333
134	35	DIGITAL DANCE REMIX～安室奈美恵	ETC	7.9285
135	132	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.9105
136	133	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.8988
137	134	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	7.8947
138	135	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（ソフト単体／RAM同梱）	ACT	7.887
139	136	セクシーパロディウス	SHT	7.8852
140	128	たいな あいらん予告編	ETC	7.8636
141	137	スーパーリアル麻雀PVI(X指定)	TAB	7.8398
142	138	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8141
143	139	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.8076
144	140	三國志IV	SLG	7.8023
145	141	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.7857
146	145	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.7723
147	143	ビクトリーゴール	SPT	7.7703
148	144	鋼鉄霊域（スティールダム）（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	7.7692
149	150	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	7.7553
150	147	Dの食卓	ADV	7.7511
151	152	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	7.7441

◎新着本命馬紹介

全体的に高い評価。一部でつまるとちょっとツライね。

3着 NEW SOFT EVE burst error

イマジニア／'97・1・24
7,800円（18歳以上推奨／4枚組）／ADV

全投票平均点	9.3125
本誌の平均点	8.33

グラフィック、システム、ストーリーいずれも秀逸。特にDISK 3に入ってから、2人の主人公が協力し合うところなどは、今までのゲームには見られない面白さがある。反面、クリアしても不明な点が残るし、エンディングもやや物足りないが、全体として考えれば名作といえる。（山口県・阿武信昭・22歳）パソコン版からのファンである私にとっては、やや不満の残る移植だ。元々、あまりテンポの良くない作品なのに、CDチェンジでさらに拍車がかかっている。しかしながら、シナリオの良さはさすがといったところか。未体験の方にも、おそらくゲーム史上最高であろうストーリーを堪能してほしい。きっと、本当の感動がそこにはあるはずだから。（秋田県・泉秀和・19歳）ストーリーが動き始めるまで時間がかかるが、意表をつく展開と無意味な行動をとった時のジョークには、かなりハマりました。ただのエロゲーと思うなかれ。（新潟県・渡邊一憲・19歳）サターンなのだから、機種相応のクオリティがあってしかるべきだが、98版と比べてテキストとBGMのシンクロに進歩がなかったのが残念。（東京都・矢島忠志・21歳）

オッズ表サターンA寸評 しっかりした作りで「EVE」上位大躍進！

昨年のセガサターンソフト最高の栄誉を決めるセガサターンマガジングランプリの結果発表が、いよいよ始まったけど（※P.81参照）、各部門賞で「サクラ大戦」の受賞が目立っているのを見ると、読者レースでのオッズの高さも納得いくところかな。ここまできたら、どこまで1位獲得回数記録を伸ばせるか、興味津々。落ち着きを取り戻しつつある上位のオッズをかき乱してくれる新作の登場はあるかな？

オッズ表サターンB寸評 帝王は安泰!? 近日聖域を脱出か!?

昨年のセガサターンの10大ニュースをあげろと言えば、迷わず「デス クリムゾン」の登場をトップにあげる人間が10名（笑）はいるかと思われる、読者レースの悪魔、超最下位帝王デス。じつは誰もが安泰と思いつつも、最近気づかぬうちにジリジリオッズを上げてきているのは気になるところ。2点台浮上の暁には、記念の"恐怖体験版"を出すしか！　頼むよエ○ール（笑）!!

【業界激震！　○○よ、どこへ行く……】「たいっちょー！　たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「どーしたハチ!?」「某○○○がついに○○!!」「なにーっ！　んで、○○○○○○○はどーなるのよ？」「なんでも○○○の○○ミ○○○○○を○○して、○○するそーですよ」「ふーむ……。ヤツとは長いつきあいだったがのぉ。わしらがその分頑張るか」「たいちょう……。読者さまには何が何やらわからんすよ」「まだヒミツ！」

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
152	148	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜	ACT	7.74
153	149	DX人生ゲーム	TAB	7.7341
154	146	ワールドシリーズベースボールII	SPT	7.7272
155	151	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.7173
156	154	ウイニングポスト2	SLG	7.7037
157	155	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.7
158	156	ぷよぷよ通	PUZ	7.685
159	157	バーチャファイターCGポートレートシリーズ 〜サラ・ブライアント	ETC	7.6634
160	158	七つの秘館	ADV	7.6585
161	159	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6578
162	142	大運動会	SLG	7.6551
163	161	Cubic Gallery	ETC	7.6428
164	162	ROBO・PIT	ACT	7.6263
165	163	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.626
166	160	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	ADV	7.6086
167	164	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.6032
168	153	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.6
169	165	日焼けの想い出+癒くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
170	167	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.5985
171	166	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5909
172	169	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5748
173	170	リグロード サーガ	RPG	7.5723
174	171	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5703
175	168	ウイニングポストEX	SLG	7.568
176	172	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.563
177	173	おまかせ！退魔業(セイバーズ)	ADV	7.5526
178	174	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5485
179	175	シムシティ2000	SLG	7.5443
180	176	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5392
181	177	上海 万里の長城	PUZ	7.5363
182	178	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5287
183	179	エアーマネジメント'96	SLG	7.5238
184	180	ゴジラ−列島震撼−	SLG	7.5232
185	182	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5
186	188	バーチャルオープンテニス	SPT	7.5
187	181	提督の決断II	SLG	7.4828
188	183	てろ〜んてろてろ	PUZ	7.4782
189	186	ザ・ホード	SLG	7.4634
190	187	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4545
191	189	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.45
192	190	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.443
193	191	水滸演武	ACT	7.4424
194	192	エイリアン トリロジー	SHT	7.44
195	193	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4241
196	184	ギャラクシーファイト 〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.4181
197	195	テーマパーク	SLG	7.4107
198	194	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.4054
199	196	ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.4005
200	197	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.3866
201	198	疾風魔法大作戦	SHT	7.3725
202	199	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.3703
203	203	銀河英雄伝説	SLG	7.3684
204	200	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3664
205	201	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜(X指定)	PUZ	7.36
206	205	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.3548
207	202	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3506
208	185	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ〜	SLG	7.3333
209	204	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.3333
210	206	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.3253
211	207	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.3125
212	208	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3101
213	209	ZORK I	ADV	7.2916
214	225	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.2857
215	210	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.283
216	211	ソード&ソーサリー	RPG	7.2693
217	213	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.2631
218	214	スチームギア★マッシュ	ACT	7.25
219	215	麻雀大会IISpesial	TAB	7.25
220	216	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.2352
221	212	くるりんPA！	PUZ	7.2222
222	新	BLOOD FACTORY	SHT	7.2222
223	217	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1947
224	218	麻雀同級生Special(X指定)	TAB	7.1923
225	219	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1822
226	220	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1794
227	221	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1551
228	222	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1489
229	242	マイティヒット〜Mighty Hits〜	SHT	7.1428
230	224	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.1139
231	226	ロードラッシュ	RAC	7.1
232	227	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0465
233	228	プリクラ大作戦	A•SHT	7.0454
234	229	海底大戦争	SHT	7.0454
235	230	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.032
236	231	GAME WARE VOL.3	ETC	7.0178
237	232	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	7.0109
238	233	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	7.0
239	234	THE野球拳スペシャル 〜今夜は12回戦〜(18歳未満お断り)	ETC	6.9921
240	235	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	6.9875
241	236	ぐっすんおよよ・S	PUZ	6.9772
242	237	GOTHA II 〜天空の騎士〜	SLG	6.9756
243	238	ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんぱいビート〜(X指定)	TAB	6.9587
244	239	ソニックウイングス スペシャル	SHT	6.9444
245	240	天地無用！魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.9404
246	223	エアーズアドベンチャー	RPG	6.9354
247	241	サンダーホークII	SHT	6.9333
248	243	LULU	ETC	6.9133
249	246	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.8888
250	244	クリーチャーショック	SHT	6.8888
251	新	TETRIS S	PUZ	6.8888
252	245	テトリスプラス	PUZ	6.8823
253	247	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	ETC	6.8787
254	248	柿木将棋	TAB	6.8571
255	249	必殺パチンココレクション	SLG	6.8421
256	250	ゲームの達人	TAB	6.8173
257	251	シーバス・フィッシング	SLG	6.7948
258	252	永世名人	TAB	6.7866
259	255	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.7731
260	254	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
261	256	ハングオンGP'95	RAC	6.752
262	257	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7297

○新着対抗馬紹介1 思ったほど伸びなかったがデキは逸品。要素も豊富。

30着 NEW SOFT デイトナUSA CIRCUIT EDITION

セガ／'97・1・24
5,800円(X-BAND/ハンドル/マルコン/ケーブル対応)／RAC

全投票平均点 **8.9375**
本誌の平均点 **8.33**

背景のグラフィック、アザーカーのカラーリング、絵的な技術向上は目を見張るものがある。また、ケーブル、XBANDによる通信対戦(フル画面での対戦)は旧デイトナユーザーの夢にまで見たもの。しかし、操作感(操作性ではない)がまったくと言っていいほど、旧作と違っているのには戸惑った。(東京都・長谷部宏)タイムアタックやゴーストに加えて、最初から選択可能の8種類、追加2コース、2イント(1/30秒コマ)描画、オリジナルにあった歌など、至れり尽くせりの機能に脱帽。(埼玉県・赤坂昌樹・18歳)あらゆる面でサターン2年分の進化が見られ、オンロードのレースゲームとしては最高のデキ。でもアレンジしすぎのBGMと新鮮な感覚の薄さはちょっと残念。(千葉県・高橋俊之)

○新着対抗馬紹介2 楽しいけどステージ数の少なさとCD読み込みは残念?

43着 NEW SOFT ダイナマイト刑事

セガ／'97・1・24
5,800円／ACT

全投票平均点 **8.75**
本誌の平均点 **7.66**

CMを見て、即買うことを決定！ ゲームの内容はファイナルファイト系のポリゴン版で、少し動きが重いが1PLAYが短いので手軽に遊べる。オマケがもう少しほしかった。(東京都・井上和宏・21歳)読み込みが多いためか、テンポがイマイチ。他の部分が良いだけに残念。(京都府・小玉健介・17歳)パッケージイラストが、某有名ハリウッドスターにそっくりなところが良い。(大阪府・岩倉大樹・19歳)ST-Vなので完全移植は当たり前。カップリングされたディープスキャンも単純で面白い。欲をいえば、サターンだけのオリジナルステージがほしかった。これで5,800円は高いかもしれない。(神奈川県・内田裕之・18歳)アーケードからの移植としては良い作品かもしれないが、ゲーム内容はただのアクションゲームのポリゴン版という感じでいまいちパッとしない。これがサターンで出すほどのゲームかと思ってしまう。まだメガドラのベアナックルの方が良かった。(東京都・鈴木達也・19歳)

●新着単穴馬紹介1 硬派なアクションゲーム2本。デキはまあまあ？

94着 NEW SOFT ロックマン8 メタルヒーローズ

カプコン／'97・1・17
5,800円／ACT

全投票平均点 **8.2931**
本誌の平均点 **8.0**

ロックマンシリーズの特徴の1つである、程良い難易度の高さは健在。歯ごたえのあるアクションを楽しむことができる。難しいとはいっても、時間をかけて繰り返しチャレンジすれば進めるようになる程度。この位が適当だと思う。トラップやボス戦等もなかなか豊富で、見た目の子供っぽいイメージとは裏腹に奥深く楽しむ事ができる内容になっている。また、前作のサターン版はグラフィック等、全体的に古臭い感じがしたが、今回はしっかりサターン風(？)の構成になっている。秀作だ。(東京都・小板橋孝文・28歳)ロックマンらしさが良かった。(千葉県・谷口誠・20歳)

222着 NEW SOFT BLOOD FACTORY

インタープレイ/EAV／'96・11・29
5,800円／SHT

全投票平均点 **7.2222**
本誌の平均点 **7.33**

久々にハマったソフト。確かにシステム自体は古臭いが、それを感じさせない強力な効果音や、エイリアンの断末魔がキレた世界観にイヤという程引き込ませる。オプションでBGM音量とSFX音量が調節できるのは○。このソフト、ヘタに手を出すと火傷するぜ！(大阪府・片山幸一・20歳)撃つ爽快感に浸れるだけで戦略性が薄く、飽きるのが早い。さらに、どのステージもやることは一緒なので作業に近い。(千葉県・菅原昌典・22歳)アクション性が乏しく、ただ強引に撃ちながら突っ込むだけのゲーム。画面も見にくく、ステージクリアに時間がかかる。(東京都・広瀬紘一・17歳)

●新着単穴馬紹介2 懐かしいパズルは操作性などがもう一歩？

251着 NEW SOFT TETRIS S

BPS／'96・12・27
4,800円／PUZ

全投票平均点 **6.8888**
本誌の平均点 **6.66**

CPUが強すぎる。かと思えば一定時間で自爆(?)するし……。一段消しで粘れば、勝てしまうところも問題。だが背景は本当に綺麗。欲を言えば、パターンをもっと増やしてほしい。(千葉県・真下みゆき・16歳)反応がすべてのゲームなのにキーレスポンスが悪すぎる。モードも少なく飽きやすい。(千葉県・浅見貴之・21歳)

275着 NEW SOFT 銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works

ハドソン／'96・12・26
3,800円(通販専用)／ETC

全投票平均点 **6.6666**
本誌の平均点 **—**

ファンのためのソフト。できれば昔の絵や、歌なんかも入れてほしかった。(愛知県・牛山公司・25歳)グラフィックを加工できる等の細かな配慮がほしかった。絵の切り替えも遅いし、通販専用ソフトとはいえ不親切。OVAやCDのジャケット、ラフスケッチなども収録すべきではなかったのか。(長崎県・浦川聡・23歳)

【週刊化のみんなの感想は？】「たいっちょー(シュタ)！」「なんでいハチ」「週刊化第1号のアンケートハガキ見るすか？」「おー、来てるね来てるね。なんか週刊化前より来てんじゃないのー？」「……………………(ハガキを読んでるらしい)」「歓迎85%、全然ダメ0.3%ってところかのぉ」「まあ、上出来じゃないすか。まだ今年は40冊以上出すんですから」「サターン専門誌もセガバンダイみたいに合併せんかの。今週はマガジン、今週はF○Nとか」「休みもバッチリっすね(笑)」「………………さー、仕事仕事」「たいちょう……」

新 オレの推奨馬 Vol.5

セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 明石家サンマン

ファイティングバイパーズ

●セガ
●'96・8・30
●6,800円
●ACT

読者 9.0106
本誌 9.0

ペプシカップ全国大会優勝者にして本誌ライター。腕も一流。

概容情報 ファイティングバイパーズ ひとくちメモ

「バーチャファイター」シリーズとは違う対戦格闘を目指しAM2研が'95年秋にリリースした作品(アーケードMODEL 2ボード)を完全移植。サターン版のチームリーダーにはアーケード版の片岡洋氏自らがあたり、不可能と言われた壁の表現やグーロ処理までも実現。家庭用ならではのさまざまな要素とペプシマンの登場が話題をまいた。サターン版の販売推定本数は約43万本を達成。現在は新品でも1,980円前後と比較的安価で購入可能だ。

AM2研の意欲作の進む先は?

ゲームをプレイしたときにどんな感覚を一番味わいたいか、と聞かれて真っ先に思い浮かぶものは、心地よい爽快感。やはり、これに尽きるかと。そんな僕の推奨馬は、この「ファイティングバイパーズ」です。

サターンへの移植は、なんとなく予想できていたし、それが正式発表されたときは、とても嬉しかった。しかし、それと同時にあの「ファイティングバイパーズ」ならではの、見ているだけで興奮するぐらいド派手な演出と、アーマーをブッ壊したときや、相手をフッ飛ばしたときなどに感じられる爽快さをどこまで再現できるかという不安に襲われもした。

そもそも、このゲームの醍醐味というのは、このド派手な演出の中で繰り広げられる、スピーディーな戦いと、相手をコテンパンに叩きのめす爽快感にある。これらは、決して他のゲームでは味わうことのできない気持ち良さだ。逆をいえば、これらがなければ、「ファイティングバイパーズ」が「ファイティングバイパーズ」でなくなってしまうというわけ。

その後、とあるきっかけから、サターン版の開発中ROMを触らせてもらえることになった。すると、巷では再現できないとまで噂されていた金網、アーマーはおろか、そのフッ飛ぶ様までが目の前にあるではないか。このときの衝撃は今でも覚えている。しかも、それだけではなかった。アーケードオリジナルバージョンに加え、サターン版用に新たなバランス調整をしたアレンジバージョンと、それにハイパー化や軸移動の要素を追加したハイパーバージョンが作られていたうえ、隠しキャラクターとして、アーケード版で使えたマーラー以外に、CMでおなじみのヒーロー、ペプシマンが加わるというのだ(このときはまだB.M.、クマちゃんなどのことを知らなかった)。不安は一瞬にして消え去り、大きな期待へと変わった。

完成版を触ったのは、それからまたしばらくしてから。アーマー破壊技の光り方が、ガード&アタックとほとんど同じだったり、壊れたアーマーの破片がリング上に残らないなど、アーケード版との細かな違いはあるものの、それはド派手で、爽快感のある「ファイティングバイパーズ」そのものだった。「バイパーズの命」は失われていなかったのである。大きな期待は、確かな実感へと変わった。

こんなキャラまで隠しキャラになるとは。満足度いっぱいの移植だ。

check! バーチャ広告ここに極まれり!

AM2研が新たな広告メディアとして展開している"バーチャ広告"。このサターン版「バイパーズ」では、「VFキッズ」その展開に拍車がかかり、当時CMで大人気だったペプシマンだけでなく、人気のアイテムアルバスプーンも登場。多くの話題をまいた。

バーチャ広告の1つ"アルバスプーン"。オープニングムービーとアレンジモードのタイマー表示に使われた。

アーケードモードでプレイし、"ほぼ完敗"を喫すると自動的にペプシマンが参上。ペプシマンを倒せば、使用可能に。

最近の読者のコメントは?

「ファイターズ メガミックス」をやった後、久しぶりにやってみると、キャラクターセレクトの少なさにちょっと驚かされるが、デカ頭キャラやアロハ&制服ハニーなどは、このゲームならではで結構好み。サターン版だけのペプシマンの強烈なコンボも再登場を願いたいほど熱い!(東京都・渋谷仁)

開発スタッフからオススメのお言葉

「ファイターズメガミックス」で初めて「バイパーズ」の世界に触れたというそこのキミ! ぜひオリジナルも体験してほしい! ペプシマンや怪しいハニー軍団、そして破壊の快楽を追求したバイパーズ達が、キミを待っているぞ!!

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
263	258	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.7142
264	259	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.7058
265	260	AI将棋	TAB	6.6923
266	261	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.6904
267	262	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.6875
268	263	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6517
269	264	モータルコンバットII完全版(X指定)	ACT	6.647
270	265	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.6417
271	266	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.6333
272	267	マジカルドロップ	PUZ	6.6296
273	268	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.625
274	269	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.6101
275	新	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ETC	6.6666
276	270	ダライアスII	SHT	6.5972
277	271	闘神伝S	ACT	6.5836
278	272	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.553
279	273	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.5
280	274	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.4851
281	275	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.4576
282	276	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4523
283	278	ロックマンX 3	ACT	6.4428
284	277	ゲームの達人 2	TAB	6.4375
285	279	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.4
286	280	爆れつハンター	ADV	6.3877
287	253	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	6.3846
288	281	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.3809
289	282	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.3667
290	283	闘神伝URA	ACT	6.3369
291	284	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3302
292	285	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.3238
293	286	ブラックファイアー	SHT	6.3181
294	287	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	6.3125
295	294	信長の野望 リターンズ	SLG	6.3076
296	289	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	SHT	6.28
297	288	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.2748
298	290	実戦麻雀	TAB	6.2631
299	291	NIGHTRUTH(ナイトゥルース)Explanation of the paranormal 闇の扉(18歳以上推奨)	ADV	6.1875
300	292	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.1862
301	293	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	6.1666
302	295	ナイトストライカーS	SHT	6.1666
303	296	湾岸デッドヒート	RAC	6.1666
304	297	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1388
305	298	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1364
306	299	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.1153
307	300	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.0925
308	301	GAME-WARE VOL.2	ETC	6.0439
309	302	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	6.0434
310	303	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.0434
311	304	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.0
312	305	戦略将棋	TAB	5.923
313	307	ブレインバトルQ	QIZ	5.909
314	308	Race Drivin'	RAC	5.9044
315	309	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
316	310	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.8947
317	306	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.8723
318	311	ホーンテッドカジノ	TAB	5.826
319	312	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8076
320	313	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7906
321	314	バーチャルカジノ	TAB	5.7826
322	315	フィッシング甲子園	SPT	5.7333
323	316	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.7333
324	317	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.7126
325	318	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
326	319	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5767
327	320	GALJAN(X指定)	TAB	5.5384
328	321	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.5333
329	322	ハイオクタン	RAC	5.5
330	323	ゲイルレーサー	RAC	5.3913
331	324	麻雀廻流島	TAB	5.3793
332	325	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.35
333	326	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3305
334	327	Break Thru!	PUZ	5.3225
335	328	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.3125
336	329	TAMA	ACT	5.297
337	330	ダイダロス	SHT	5.2742
338	331	「占都物語」その I	ETC	5.25
339	332	FIFAサッカー'96	SPT	5.1666
340	333	ファーザー・クリスマス	ADV	5.1538
341	334	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	5.1428
342	335	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.1034
343	336	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.0454
344	337	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.04
345	338	ストリートファイターII ムービー	ETC	5.0
346	339	球転界	PIN	4.9285
347	340	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.8666
348	341	HORROR TOUR	ADV	4.8333
349	342	結婚前夜(限定販売)	ETC	4.7424
350	343	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.6945
351	344	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.6923
352	345	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.5357
353	346	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.4666
354	347	バーチャルバレーボール	SPT	4.4444
355	348	魔法の雀士 ぱえぱえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.25
356	349	北斗の拳	ADV	4.0563
357	350	熱血親子	ACT	3.9041
358	351	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	3.8461
359	353	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.7647
360	354	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	3.76
361	352	ハートビートスクランブル	ADV	3.75
362	355	ハットトリックヒーローS	SPT	3.7
363	357	ジョニー・バズーカ	ACT	3.4615
364	356	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.4
365	358	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.336
366	359	学校の怪談	ADV	3.2775
367	360	結婚～Marriage～	SLG	3.2445
368	361	ぱっぱらぱおーん	PUZ	3.1111
369	362	カオスコントロール	SHT	2.7407
370	363	必殺!	ACT	2.5833
371	364	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.5384
372	365	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG・RPG	2.1139
373	366	デスクリムゾン	SHT	1.9298

【○○くないすか?】「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「なんでい、ハチ」「今度は業界関係者から祝電が届いたっすぅ!」「読んでみ」「シュウカンカ オメデトウ ナムアミダブツ」「…………」「次」「シュク シュウカンカ デモウスクナッタネ」「……たいちょう」「チチチチチチ。わかっとらんな。週刊誌はこれぐらいが読みやすいのよ。隔週の頃のサタマガなんて、1週間じゃ読めたもんじゃないぜよ。ま、今はちょうどネタも落ちついとるから、ハチも今のうちに休んどけや」「やっぱ、毎週出るスからね。読者様にもちょうどいいんすかね」「やるときゃやるから安心しとき!」「了解っすぅ」

↓次回出走予定馬パドック情報

年末年始に発売されて、まだランクインしていない注目のソフト。今週も最速のチェックをしちゃうぞ。

?着 バーチャロン FOR SEGANET

セガ／'96・12・31
2,800円（モデム専用）／ACT

予想オッズ	?
本誌の平均点	—

操作感覚や、その他のゲームシステム等は前に発売されているバーチャロンと何らかわりはない。モデム専用ということで、やはり、フル画面対戦ができることと、全国にプレイヤーを求められる魅力は素晴らしいものがある。ほかにも通信対戦での設定や、プレイ時間の表示等、ところどころにある細かい配慮に好感が持てる。（福岡県・若松克朗・24歳）

?着 DX日本特急旅行ゲーム

タカラ／'96・12・20
5,800円／TAB

予想オッズ	?
本誌の平均点	5.33

JTBが提供してるだけあり、スチールデータがなかなか面白い。ボードゲームを楽しみながら、土地や路線を覚えたり、旅行気分を味わうことができる。しかし、全体マップがわかりにくく、目的地へのルートをいちいち自分で調べなければならないのが難点。他の鉄道ゲームのように、ルートを表示してほしかった。ちょっと残念である。（東京都・高波悠也・17歳）

?着 トゥームレイダース

ビクター／ビクターソフト／'97・1・24
5,800円／A・ADV

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.66

高所恐怖症の私に、笑ってしまう程の緊張感と高揚感を味あわせてくれる。遺跡やキャラの動きの作り込みがすごく、実感たっぷり。操作は複雑だが反応は良く、アバウトな入力判定のおかげで、縁からジャンプして対面の床をつかむといった、一見難しそうなアクションも簡単。セーブポイントもあるので、少しずつ遊べるのも良い。（大阪府・増田哲志・27歳）

?着 ブラストウインド

テクノソフト／'97・1・17
5,800円／SHT

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.0

パワーアップ、ボンバーともに強力で、コンティニューすれば楽にクリア出来るが、それでは面白くない。攻略パターンを作って、スコアアタックをしてこそのゲーム。（広島県・水牧孝文・24歳）安心して遊べる。しかし、グラフィックは古臭い。テクノソフトというとサンダーフォースのイメージがあるが、オーソドックスな内容はファンとしては残念。（群馬県・関浩昭・25歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●「サクラ大戦」は２月に「花組通信」、３月に「花組対戦コラムス」。4月は……？（宮城県・薮田幸平・19歳）
●「デス クリムゾン」の特集を開発インタビューも含めて18ページくらいやってくれ。（滋賀県・中島宏）
●「ナイツ」のA-LIFEシステムとたまごっちとの合体が、なんらかのかたちでできると面白いと思うんですけど、どうですか？（千葉県・佐藤佐知子・16歳）

セガサターンソフト総評

次号も注目ソフトが続々登場！

毎週怒濤のごとくランクインしてくるサターンの新作だけど、18歳以上推奨ソフトながら、いきなり３位に躍進した「EVE」は、ユーザーの満足度に比例した結果と言えそうだね。今後はアーケード移植だけでなく、こんな好移植も大歓迎。次号も注目！

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.8181
2	2	セガサターンキーボード（セガ／9,800円）	9.3157
3	3	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.229
4	4	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.172
5	5	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.1666
6	7	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.9607
7	6	セガサターンコードレスパッド（セガ/4,800/2.900円）	8.9101
8	9	SBOMジョイカード（ハドソン／2.480円）	8.7804
9	8	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.7546
10	10	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.737
11	11	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.6467
12	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5205
13	13	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.3877
14	15	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.2244
15	16	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0788
16	14	ファイタースティックX ZERO2（カプコン／3,900円）	8.0
17	17	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.875
18	18	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7772
19	19	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6083
20	20	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.3822
21	21	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	7.2631
22	22	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.2285
23	23	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.9916
24	24	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.4614
25	25	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.8688
26	26	SGトルネードスティック（イマジニア/4,980円）	5.5151

じつは初登場以来、穴馬的に見られているサターンキーボードのオッズの高さにはセガの開発陣も注目してるとか。気になる人は買いかも。

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第１の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人３名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト１本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、ST-Vボードから待望の移植となった「蒼穹紅蓮隊」だ。ド迫力の２Dシューティングの名作は、はたして何着で登場するか？　右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「蒼穹紅蓮隊」は何着だ？

【隊長さんの予想】ワシは好き何よコレ。７着でラッキー！
【謎の予想屋の予想】オレはもうちょい下。13着でいくぜ。

当選者 2/14号 2/14号予想「デイトナUSA CIRCUIT EDITION」（1回目）は、両予想屋大ハズレの初登場30着で決着。第１回応募者の正解者は、全体の3.895％に。当選者３名は兵庫県・橋本学くん、三重県・今井明弘くん、大阪府・木田麗さんだ。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート２の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点４位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを１本（ピタリ賞なら２本！）あげるぞ。今回は、ファン感涙「サクラ大戦花組通信」の予想をしてもらおう。一部でビデオムービーカードにも対応しているこの作品は、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「サクラ大戦 花組通信」は何点だ？

【隊長さんの予想】難しいのコレは。とりあえず8.2356かの。
【謎の予想屋の予想】俺はとりあえずファン層を見て8.6879な。

当選者 2/14号 2/14号予想「ダイナマイト刑事（第１回目）」は、予想屋が一応勝利の8.75で終結。第１回目の応募者では山形県の川村輝俊くんが見事にピッタリ賞をマーク。川村くんにはお好みのソフト２本をプレゼント。待っててね。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

ハガキの書き方例

中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
『セガサターン読者レース』係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
（セガサターンソフト ５本まで）
・サクラ大戦（10点）
・電脳戦機バーチャロン（9点）
・ファイターズメガミックス（9点）
・エネミー・ゼロ（8点）
・学校の怪談（2点）
（周辺機器も募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
・蒼穹紅蓮隊 ○着予想
・サクラ大戦花組通信 オッズ予想
※応募券がないとボツだよ

今回は、応募してくれた人の中から抽選で５名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー２個、C：ジョイスティック２本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト１本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大５本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は２月18日（消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの３つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で５名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 2/14号 2/14号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は東京都・宗田聡くん、千葉県・岡田直樹くん、北海道・島田健くん、京都府・足立聖子さん、福島県・石塚幸規くんの５名だ。おめでとう。

【またまた帰ってきた、サタマガ編集部チェーック！】「たいちょう。らいっちょー、らひっちょー!!　んぐんぐんぐ……プハー！」「あっ！　テメー何昼間から酔っぱらってやがる！」「そーれそれそれ、次号予告行くッスヨォ」「聞いてねーな、このガキ」「次号はサタマガグランプリ最優秀作品発表。受賞作は、ムグムグムグッ」「てめー！バラしてどーする、コラ!!」「さらに！　この春ついにムグムグムッ」「てめー！オフレコ話をここでするなっ！」「まだまだやるすよ、セガサターン！なははははははは。クピー」「寝てんじゃねーよ！　ハチ」「次号もムニムニ。てへへ」「チッ」

読者レース応募券 2/21号

巻頭特集

セガ・バンダイ合併による今後の影響は!?
業界各者が語る新世代ゲーム機市場の行方

どうなる!?セガサターン PART2

まずは…特別座談会 3人が斬る!!

プレイステーション圧倒的に優勢！ セガサターンピンチ!! こうした観測が世間で大々的に言われる中、ゲーム業界関係者は現状をどう分析し、どのように予測しているのか？ 巻頭緊急特集後編は注目の発言が続々飛び出すぞ!!

今回出演の各社一覧	
●チュンソフト／最後の大物が語る	●エルフ●レッドカンパニー
●デジキューブ●ナムコ	●コンパイル●ビクターソフト
●スクウェア●SCEＩ	●ゲーム アーツ／総評

PSにドラクエⅦで勝負は決まったのか!?

巻頭特集後編の最初は、サターン寄りに(?)ソフト展開を見せているNECインターチャネルとワープの顔多部田俊雄氏と飯野賢治氏、そして セガ広報を代表して竹崎忠氏らがズバズバと現状を斬る特別座談会から。

本誌■本日はお忙しい中お集まりいただいて、ありがとうございます。今回は現在のゲーム市場について、みなさんのご意見をお伺いしようと思いますが、まずはセガの竹崎さん。エニックスさんの「ドラクエⅦ」PSへという発表を実際率直なところ、どのように受けとめられましたか？

竹崎■そうですねぇ。まずは私たちセガとしましても、他機種で「ドラクエ」を出してくださいね、なんて姿勢でやってきたわけじゃなく、いろいろエニックスさんには礼節を尽くした上での今回の結果でしたからね。エニックスさんとしては、以前からの方針通り、一番売れてるハードで「ドラクエ」を出すということを決定されたわけですから、我々サターン事業部としては非常に残念でもあり、今後も引き続きがんばりますと。

飯野■潔いね。なんか、阪神が清原を取り逃がしたコメントみたいだ。

竹崎■ただ、今回の件でユーザーの方からたくさんのハガキが届いているんですが、「ドラクエ」のないエニックスが来ても意味がないという人がいるのは、すごく残念に思うんですよ。エニックスの福嶋社長が言っているとおり、サターンに参入した理由に現場の開発者がやりたいと言っているという声があったのですが、彼らは本当にサターンでしかできないものを作りましょうと頑張ってくれているんですね。ユーザーさんの中には、ゲーム アーツはOK、でもここはダメなんて、できたものも見ないですぐに言い切っちゃう方が多いんですが、その辺は勘違いしないでほしいと思うんです。エニックスさんがセガのハードでソフトを作っていただけるというのは、長い間の念願ですし、エニックスさんもオリジナルで素晴らしいソフトを出してくれるんですから、ユーザーの方には楽しみにしていてほしいですよね。

本誌■飯野さんはどうです？

飯野■なんか、みんながみんな新聞社みたいになっちゃってるよね。ユーザーも含めて。まあ、お前になんか言われたくないよって思われるかもしれないけど、僕が思うのは、なんで「ドラクエ」はPSだけなんだか、理由がわかんないんですよね。両方で出せばすむことでしょ。しかも発売するのは1999年の春とかマスコミには言われてるわけですよ。じゃあ、そんな先の時点でPSはあるのか？というのも含めて、なんで今この時期にそんな発表するのかってところですよね。それなら、開発を進めていって、発売の1年前ぐらいまできた時点で発表をすればいいわけですよ。なんでこんな早くに発表するのかとか、発表する時間帯を東証の株価を意識した15時くらいにしてくるとか、もう今回の発表はビジ

近々「リアルサウンド」とは別にもう1本発表するかも、という飯野氏。今回も吠えまくり？

「僕は決してセガサイドの人間じゃないけど
エニックスの判断を僕らが語るのは時間のムダ」

今のセガサターンに必要な物とは？

ネス以外何者でもないなというのがわかったし、エニックスという会社は相当なものだと僕は思いましたね。
本誌■かなり手厳しいですね。
飯野■以前僕が堀井雄二さんと話をした時に「64でドラクエをやるなら」という理由がすごく納得のいく話だったんですよ。クリエイターとしてやりたいことがすごく納得がいったし、感動もしたんです。でも、堀井さんはエニックスの取締役の1人であるし、今回の決定にも当然参加しているわけですけど、あの時の堀井さんはどこにいったのか？と思うんですよ。次世代機で「ドラクエ」が遊べるのはうれしいことなんだけど、例えば「300万台達成したら参入してやるよ」という気持ちでハードを選んだり、株価を意識しながら発表の時間まで選んでしゃべっている会社に対して、ゲームのクリエイターやゲームを愛しているユーザーが何を言っても時間のムダだと思うわけね。クリエイションのレベルでは何も語れないし、今回の決定はすげぇカッコ悪いと思うんですよ。僕としては、曲がりなりにもスクウェアがPSやるって決めた時のほうが前向きな挑戦があって、エニックスの100倍も200倍も偉かったと思いますね。
本誌■多部田さんはどうです？
多部田■まあ、最初の印象は「やっぱりそう来たね」というところです。
飯野■普通の社長ならそうするよね、程度のね。
多部田■経営上は的確な判断ですね。
本誌■みなさんの率直な感想でいいんですが、はたしてPSは2大RPGを手にしたことで、SFCの実質的な後継機種となったのでしょうか？
飯野■そこまではまだ行ってないのは確か。
多部田■何をもって後継機種というのかは難しいところでしょうね。今のハードなんて、1度戦略を間違えば1年でなくなってしまうこともありますからね。僕の経験上で言うと、業績がのぼり調子から横ばいになったとき、家電系のメーカーにはある種のモロさがあるので、まだ何とも。
本誌■竹崎さんはどうです？
竹崎■サターン陣営としては、まだ勝負がついたなんて全然思っていませんよ。ただ、ユーザーの方も一般マスコミの方も過剰に反応しすぎな気はしますね。別にうちに隠し玉があるとか言うわけじゃないですけど、サターンにはサターンでしか遊べないゲームもたくさん出てきますから。
飯野■あるね。「デス◯リムゾン」とか(笑)。
竹崎■「リアルサウンド」とかね。
飯野■一緒にしないでくれよ(笑)。
竹崎■いやいや。冗談はおいといて、来期(※'97年4月〜)はラインナップ的に見ていても、サターンは何にもないね、なんて言われる筋合いはないほど、ちゃんとしたラインナップが予定されているので。
飯野■竹崎さんが言えないようなタイトルも、俺は知っているぞ(笑)／
竹崎■(笑)。例えば、こういう飯野さんが知っているタイトルとかもありますから、全然勝負がついたとかいうことはないんですよ。勝負はついたとか言いたい人が多いのは、勝負がついたことにしたい人が多いからだという気がしますね。やれ引き抜きがどうとか、あのメーカーがどうだとか、そんな話にばっかり興味が行っている人が多くて、キミ達ちゃんと新しいゲームや面白いゲームを遊んでいてくれてるの？って部分で不安ですね。ですから、僕らは、「ドラクエ」がないからサターンはダメだなんて、全然思ってないですし、ユーザーの方には現状の一側面を見ただけで判断するのではなく、これから出てくるサターンの面白いソフトに注目してほしいんですよ。
本誌■なるほど。ところで、今まで曲がりなりにもサターンでやってきた多部田さんと飯野さんにお聞きしたいのですが、昨今の状況を見て、今後の方針に変更はあり得るのかどうか。そのへんいかがです？
多部田■うちの場合は、逃げも隠れもせずセガさんと一緒にやってきましたが、今も私自身セガのラインしかやってませんからね。うちはディレクターやプロデューサーというのは5人くらいいるんですが、今私が10タイトルぐらいを持っていて、他の人は1タイトルぐらいなんですよ。ですから、今は私がサターンしかやっていないので、転身しようにも転身できませんし(笑)。
本誌■逆に、サターンをやる魅力というのは、何かありますか？
多部田■まずは安心していられる点ですね。さっきもちょっと話しましたけど、家電系メーカーというのは人事構造的に怖いんですよね。1人1人、コアの人がいて、3〜4年のビジョンを持っているんですけど、ちょっと業績が傾いたり、横ばいから下になってくると、テコ入れだとかいって人事の異動が始まっちゃうんですよ。だから業績が良いうちはいいんだけど、いつキーパーソンとなる人がいなくなるかもわからないし、そういう不安が絶対ないとは言えないんですね。それに比べてセガさんは、中山社長がいて、その回りに業界に長いエキスパートの方が地盤を固めているじゃないですか。そういう意味で安心してついていける部分が大きいんですよ。
本誌■飯野さんはどうです？
飯野■僕は2つ言いたいことがあるんですよ。1つは、みんな僕のことをサターン寄りの人間だと思っているようですけど、僕はサターンオンリーだと言った覚えはないし、「Dの食卓2」はM2で作っていますからね。別にセガ派でもないし、サターンに忠誠を尽くそうというつもりもないんですよ。ただ、まだうちはN64と契約もしていないし、PSの開発機材も、もう1度買い直さないとだめかなという感じでホコリかぶってますから、M2を除けばサターン用しか作っていないんですね。だから今のところは「リアルサウンド」があって、夏くらいから超大きな物を作ろうと思っているんですけどね。今は

「竹崎さんが言いにくいのなら俺が言うぞ！今年の年末はセガサターンがスゴく面白い」

飯野賢治
ワープ代表取締役

最近のセガCMってずいぶん良くなったと思うよ

「何かとプレイステーションのテレビCMが良かったって言う人がいるけど、セガもどうやってCM投入費を回収するのかっていうぐらい年末はCM打ってましたからね。セガのCMも以前に比べれば、ずいぶん良くなっているし、認知度もそうそう簡単には取れない高いポイントを取っているから、評価すべきだと思うよ」と語る飯野氏。今回はオフレコも含めて、コメントの節々に面白いネタがチラホラ……？　最新作「リアルサウンド」も期待。

昨年3月、プレイステーションエキスポの会場で、PSでのソフトの開発中止とセガサターンへの移籍を自社ブースの大モニターで演出し、関係者をあっと言わせた飯野氏。この事件ゆえにサターン寄りのクリエイターに見られがちだが、本人は強く否定。今度引っ越しするところが旧ソニーが入っていた場所だけど「誤解のないように」とも

飯野賢治氏自ら出演した「エネミー・ゼロ」のCM「この男、また人騒がせな物を創ってしまった」というキャッチフレーズは一般層に大きく浸透し、なんと68%もの認知率(リクルートリサーチ調べ)をマーク。「E0」発売日の週は新しく本体を買う人が大幅に増えた

「ここまで来たら勝ち負けを語るのはナンセンス」

セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部
竹崎 忠

サターンオンリーとは言わないけど、僕らとしてはやっぱり人についていってる部分が大きいんですよ。中山さん、入交さん、鈴木裕さん、毛塚さんに岡村さんとかがいるからサターンでやってるわけで、セガという会社のマシーンをやっているわけじゃないんですね。だから方針の変更なんていうのは、あまりどうこうあるわけじゃないんですよ。

本誌■今のセガとサターンに必要なものってありますか？

飯野■俺、なんちって。

竹崎■いいっすねぇ。それ(笑)。

飯野■とりあえず、もっともっとマルチメディア化してほしいと思いますね。そういうことはPSにはできないことだし、サターンは次世代機を買うことなく、次世代機を手に入れられるハードなんだから、もっとそのへんを強化していってほしいなと。

本誌■皆さんの予測として、1年後はどうなっていると思いますか？

飯野■3機種を比較するのは、もうやめたほうがいい。例えば12月のある週のソフトの流通量を見てみると、サターンとPSって大して変わらないんだよね。だから、僕はここまでくるとハードの普及台数ってあんまり関係ないんだと思うんですよ。要はどれだけ満足度の高いソフトがどちらにどれだけ出てくるかっていう話だよね。

本誌■それでは、サターンは今後は？

飯野■今年の年末はいいよね。

多部田■きっといいでしょうね。

飯野■根拠のありもなしも含めてね。

多部田■とりあえず僕は、今ちょっとマスコミに言われてるからって、変に違う道を探したりしないでほしいなって、思うんですよ。セガには今まで通りで行ってほしいなってね。

飯野■一昨年の年末はサターンが売れてどうするPSって言ってたよね。

多部田■やっぱり冬には冬の過ごし方があるんですから、変にジタバタすると余計にカゼをこじらせちゃうと思うんですよ。僕もいろんなハードが出ては滅びというのを見てきましたけど、滅んでいく時のパターンみたいなものがあって、そういうハードっていうのは、冬の時に決まってこらえられなくて、やれテコ入れだとか言って、大改革とかやったりしてるんですよね。たいてい調子が悪くなった原因をわかっていて反省しているコアの人がいるんですけど、結局その人が対策を実行する前に飛ばされたりする。するともう状況は取り返しのつかないことになって、鉄則のように滅びていっちゃうんですよ。だから、今のセガさんにはちょっと辛抱して、人も方針もこのまま行ってほしいと思いますね。

本誌■セガさんサイドはどうです？

竹崎■僕らは基本は変わっていないんですよね。だいたい年の始めになると、その年の年末のラインナップがだいたい見えてくるんですよ。急に今までと違う道を展開しているわけじゃなく、コンシューマーの開発チームも業界に誇れるような作品をいろいろ出せるまでなってきてるし、ライセンシィ各社さんも含めて、いろんないいソフトが今年は控えているんですよね。セガも、もはや勝った負けたなんて変に意識するのはやめて、ユーザーさんにいいものを提供していこうと。それが440万台ハードを出したメーカーの義務だと考えていますから。そういう意味で今年は楽しみにしていてほしいですね。

多部田■先程も言いましたが、今回エニックスさんが「ドラクエ」をPSで出すって発表しましたけど、僕らにとっては「あっ、そう。やっぱりね」程度のことなんで、これでサターンを離れるクリエイターって誰もいないと思うんです。セガの求心力というのはまだまだありますし、業界に長くいる鼻の利く連中はみんな残っているんですね。要はそのへんの実感を肌で感じられない経済誌の連中が何を書き立てようと、心配する必要はないですし、逆に鼻の利く連中が残っているっていうことは、セガは大丈夫ってことですよ。僕の個人的意見では、サターンはどの機種よりも大丈夫だと思いますよ。

飯野■どっちにしろ売れる物は売れる。売れない物は売れないだよね。よく「ドラクエ」がPSに行ったから、俺あっち行こうかなっていうヤツがいるんだけど、どうせお前のところは1万本も出ないから、カンケーねぇよって思うんですよ。ジタバタするのはそんなヤツらだよね。まあ、今年はうちはのんびりやりますから。「リアルサウンド」みんな買ってね(笑)ってところかな。

本誌■最後にセガさんは？

竹崎■まあ、頑張りますから。今年はいい結果もついてくると思いますよ。今年の年末は期待してください。

「サターンの開発をやるのは家電系とは違う人への信頼度がセガにはあるから一」

NECインターチャネルプロデューサー
多部田俊雄

セガハードの実働率の高さは大きな魅力

ていねいな作りと、ユーザーへの細かな配慮が常にうかがえるNECインターチャネルのサターンソフト。昨年は「同級生if」が好セールスを記録し、今年の新作「同級生2」にも期待がかかる。サターンユーザーも満足させる完成度の高さは、いつもながらたいしたもの。

サターンオリジナルで、今年発売予定の「センチメンタル・グラフィティ」。3月28日には、その世界を一足早く楽しめる「センチメンタル・グラフィティ ファースト ウィンドゥ」も限定3万枚で予定。着々とユーザーに浸透中。意欲的な展開は今後も注目だ。

「サターンはマニアのハードだって言う人が多いけど、僕はサターンのほうが、ファンが多くいる分、実質的な稼働率はかなり高いと思いますね。逆に言うとプレイステーションは一般大衆のユーザーが多くて、大衆機というニュアンスがピッタリなんですよ。そういうユーザーって移り気ですから、読めない部分もありますよね」とNECインターチャネルの顔、多部田氏。今年も期待。

「現状でお話できることは残念ながらありませんが、常々、新しい挑戦をしたいとは思っています」と語る営業部長の中西氏。サターンにいい発表が……？

残された最後の大物の動く日は？

注目メーカーがついに語る日が来た…

チュンソフト

中西一彦

スクウェア、エニックスが動いた今、いまだ動かない注目のメーカーがここにある。かつてはエニックスとともに「ドラゴンクエスト」シリーズを創った注目のメーカーは動く日も近いのか!? 現状を語るその口調には何かが見える!?

今年は新しい挑戦をしたい

本誌■今回、エニックスさんの「ドラクエⅦ」がPSへ、そしてセガバンダイが合併するなど、大きなニュースが続きましたが、あのへんのニュースはどう受けとめられましたか？
中西■エニックスさんのPS参入は、業界にとって大きなニュースとなりましたが、比較的冷静に受け止めることができました。というのも、ソフトメーカーとして「一番売れているハードで出す」という考え方がよく理解できるからです。特にエニックスさんの場合「ドラゴンクエストというシリーズは、その時代時代で一番売れているハードを選ばれてきていますしその流れを見てみれば、今回の決定もごく自然なことのように思えます。DQの「Ⅶ」に関してはエニックスさんではプレイステーションが一番売れているとご判断を下されたのでしょう。一方のセガバンダイさんの件については何の前触れもなかったですよね。それはもう純粋に驚きました。
本誌■今のところ、チュンソフトさんはサターンやPSに対して、まだ中立な姿勢でいらっしゃいますが、今後任天堂以外に参入する可能性は？
中西■そうですね。積極的に研究を進めているといったところです。
本誌■エニックスさんは、ハードの普及台数が一番の決め手という方針のようですが、チュンソフトさんの場合、参入の決め手というのは？
中西■難しい問題ですが、ビジネスである以上、やっぱりリスクの少ないほうを選んでいかなければならないでしょうね。うまく言えないんですが、自分のところで作ったソフトが、一番よく売れるハードを選ぶべきだと思います。当然、作るソフトによってターゲットも変わってくると思いますが。
本誌■今年のチュンソフトさんの予定を、今聞ける範囲でお願いします。
中西■今の時点では、残念ですがまだお話することはありません。十分準備が整ってから発表したいですし、今はまだその時期ではない、と考えています。注目していてください、とだけ申し上げておきます。
本誌■すごく意味深な発言ですね(笑)。ところで、チュンソフトさんにはサウンドノベルや、不思議のダンジョンシリーズなど、ヒット作がたくさんありますが、このへんを今後どうされるのか気になるところですが？
中西■サウンドノベルに関しては、やりたいことは山のようにあります。それを言い出すと、不思議のダンジョンシリーズもそうなんですが、今まで8メガとか、24メガとかカートリッジの容量で苦労をしてきましたから、CD-ROMという大容量デバイスには、うちとしては非常に興味がありますね。両シリーズとも、皆さんに多くの支持をいただいていますので、今後も続けていく予定です。
本誌■CD-ROMに興味があるということは、現在2つある主力CD-ROMゲーム機のうち、どちらか1つを選ぶという可能性もあるのでしょうか？
中西■可能性としては、ありえるかもしれないですね。
本誌■サターンの場合、ネットワークなど、さまざまな拡張性も展開していますが、そのへんへの興味は？
中西■当然のことですが、そちらもたいへん興味はありますし、ネットワークでゲームをすることが主流になる日もそう遠くないと思います。今のゲーム業界は、もはやゲームソフトでシェアを取り合うだけではなくなってきている。そういう意味でいろんな方面に積極的にアンテナを張っているセガサターンには、可能性を感じます。特に、その研究を自ら進められるセガさんはうらやましい限りですし、うちとしましても、そうした方面にもアンテナを張っていきたいと思います。
本誌■最後に今年の抱負をひとこと。
中西■そうですね。どうとられるかわかりませんが(笑)、今年は新しい挑戦をしたいと思いますので、チュンソフトをヨロシクお願いします。

このソフト資産の後継者はどのハードへ？

チュンソフトがスーパーファミコンで出した作品は以下の4本。大容量ハードへの興味があるということは期待度も高い？

弟切草

●'92年3月7日発売●8M+B.B

音と映像で雰囲気を盛り上げるサウンドノベル。分岐も多く何度も楽しめた第1弾。

かまいたちの夜

●'94年11月25日発売●24M+B.B

容量も増えグラフィックも大幅強化されたシリーズ第2弾。「ピンクのしおり」も話題に。

トルネコの大冒険 不思議のダンジョン

●'93年9月19日発売●12M+B.B

遊ぶたびにマップやアイテムが変化する運と戦略の醍醐味が魅力。ハマったマニア多数。

不思議のダンジョン2 風来のシレン

●'95年12月1日発売●32M+B.B

不思議のダンジョンシリーズの第2弾。前作同様何度も遊べ、シナリオもパワーアップ。

ソフト流通の革命家が読む市場最前線

黒川■次世代ゲーム機と呼ばれるものが登場して、約3年目になりますよね。今年は“持てるもの”と“持たざるもの”との差が開いて、“淘汰”と“巨大な力の台頭”が起こる年だと思うんですよ。例えば最近ではプレイステーション(以下PS)とセガサターンの差が1割どころじゃない差(※50：44)がつき始めていますし、スクウェアのように1つのソフト会社でありながら、巨大な力をつけてくるところも出てきている。また、流通面ではコンビニ流通という流れが“黒船”のようにやってきたと。セガバンダイの合併劇も、ある意味より大きな力を求めたうえでの結果であり、時代の流れでもあったと思うんです。ただ、年明けの「ドラゴンクエスト」PSへというニュースと、セガバンダイ合併というニュースとでは、どちらがゲーム市場に大きな影響があったかと言えば、今はやはり前者のほうが大きなニュースだったと思いますね。「ドラクエ」PSへという話は、子供達やゲームファンに対してのビッグニュースですけど、セガバンダイという話はいわば“経済面ネタ”の色合いが強いですよね。少なくともセガの持っているゲーム技術とバンダイの持っているキャラクタービジネスが、うまくまとまって良いものができるまでに、どんなに早くても1年。現実的な線で行けば2年は経たないと、その結果は出てこないと思うんです。もちろん「ドラクエ」も1999年とか言われていますが、やっぱり「ドラクエ」があるという影響力は、ユーザーにとって大きいと思いますね。

でも、これで勝負は決したか?というと、まだ勝負は決するには至っていないと思うんです。ただ、PSは終始一貫して、ゲーム機であることにこだわり続けていますけど、一方のセガサターンは、昨年後半から通信対戦、テレビ電話といった“マルチメディアマシーン”をうたいつつある。私はこれではセガサターンはダメだと思うんですよ。“マルチメディア”というのは聞こえはいいけど、「なんでもできる」と言いつつ「なんにもできない」のがマルチメディアだと私個人は思うんです。いろんなことができるという方向性を見ているということは、逆にサターンビジネスにおけるパイの拡大が、そこにしか見い出せなくなっているんじゃないか。そんな気がしますね。

昨年夏の東京ゲームショウの時に感じたことなんですが、PSはラインナップのバラエティさを目指し、セガサターンはアーケードゲームのファン、コアのファンに特化したラインナップを用意していたんですね。あれを見た時、セガサターンはいずれPSに逆転されるなと思ったわけですよ。親会社のソニーは、かつてのビデオ機戦争でベータマックスを擁して敗れましたが、今回のゲーム機戦争でSCEIはゲーム機のVHSを目指しているんじゃないかと思うんですね。一般ユーザーの取り込み、ソフトラインナップと有力ライセンシィ会社の取り込みなど、ハードウェア戦争で勝利する方法論を非常によく研究している。そういう意味では現在のセガサターンは、セガ自体になまじ技術力があるために、外部の有力ライセンシィの取り込みに積極さが感じられないし、ハードもマニア受けに技術や拡張性の高さをうたい、ソフトもコアユーザー向けがメインになってしまっている……。セガサターンをベータとは言わないけど、どうもLDのようになってきているんじゃないでしょうか。

もちろん、PSがこのままファミコンやスーファミなどの後継機種の座に就くかというと、そこまではまだない。というのも、あの頃とは時代のサイクルがあまりにも違いすぎるから、10年マシーンのような栄華はありえないと思うんです。もしかしたら、「ドラクエⅦ」が出る頃にはPS2が出ているかもしれませんし、現在市場にいくらPSを用意しても足りない状態とはいっても、それがスーファミのような定番のマシーンになるかどうかはわからないですからね。ただ、セガサターンとPSのゲームの違いというのは、クリエイターの違いというよりも、会社としてのビジョンの違いから出ていますし、セガはこのままでは“現状キープ”がいいところだと思うんです。例え今年「バーチャファイター3」が移植されようとも、今の定量というのはそんなに変わらないと思うんですよ。私から言えば、“マルチメディア端末”といった「脇道」にそれるよりも、いかに魅力的なラインナップを用意できるか、これが今後のセガサターンに必要なものだと思います。

デジキューブ
黒川文雄

セガAM2研パブリシティマネージャーを経て独立し、マーベリックを設立。現在はデジキューブの宣伝部長としてゲームソフトのコンビニ流通を仕掛る。ゲーム市場全体を的確に分析する目はまさに一流のゲーム業界アナリストだ。

今年は業界全体が大きく変化を遂げる年

'97年 サターンのコンビニ流通の今

セガサターンの新展開となれるか? AM2研の「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」。

その他、あのメーカーはどう見る!?

セガサターンの誕生以来、長らく参入が熱望されてきた注目のメーカーとライバルメーカーの分析は? それぞれコメントをもらったぞ。SCEIはう～んって感じ……?

ナムコ
じつはセガサターンには“参入”だけはしているナムコ。今回のコメントも慎重だ。

Q1：大ニュースが続く最近の市場をどう見ていますか?
A1：去年に引き続き、ゲーム市場はSS、PS、N64を中心に今までにない激動の時代を迎えることになると思われます。年末から年頭にかけて、各々の機種とも売り上げを伸ばし、市場全体は拡大されていきました。我々ソフトメーカーは、広がるユーザー層に対し、さらに良質のソフトを開発しなければならない、良い意味での緊張感を感じる必要があるでしょう。
Q2：昨今の動向を見るにつけ、方針に変更はありますか?
A2：我々はプラットホームにこだわらず、ソフトごと適性に合う機種で発売していきたいと考えます。
Q3：各社のCM展開をどう評価しますか?
A3：CM投下による市場に与える影響力の大きさは、最近特に顕著に表れています。SS、PSとも印象に残る個性的なCMを放映していますので、セガさんもSCEIさんも多大なる成果を上げていると思います。
Q4：今年の販売予定を教えてください。
A4：サターン用のソフトは現在未定となっております。
Q5：今のセガとサターンに必要なものはありますか?
A5：多くのファンを抱える業務用からの移植作品や独特のアイデアで構成される家庭用オリジナル作品の発売を予定されており、今年さらに飛躍する一年になると思われます。
Q6：サターンに何か魅力はありますか?
A6：「～安室奈美恵」に代表される、既存のユーザー層と違う分野を開拓出来うる個性的なソフトやインターネットへの接続を可能にするキットなどの開発は、他のゲーム機と区別化を明確に出来る魅力的な部分であると感じています。
Q7：今年の御社の意気込みを教えてください。
A7：多くのユーザーの方々に喜んでいただけるナムコならではの楽しい作品を発売していきますのでぜひご期待ください。コンシューマー販売部販売促進課　田中快

スクウェア
各ハードに対するコメントは控えたいとのことで以下の回答。残念。

※今回はノーコメントとさせてください。

SCEI
この回答は芸風なのか? それとも…。とりあえずSCEIの総意として掲載しちゃうぞ。

Q1：大ニュースが続く最近の市場をどう見ていますか?
A1：わかりませーん。
Q2：昨今の動向を見るにつけ、方針に変更はありますか?
A2：特にありませーん。
Q3：セガのCM展開をどう評価しますか?
A3：セガさんらしいと思います。
Q4：今年の販売予定を教えてください。
A4：ないしょです。
Q5：今のセガとサターンに必要なものはありますか?
A5：業界として盛り上がればそれで良いのでは。
Q6：サターンに何か魅力はありますか?
A6：ノーコメントです。
Q7：今年の御社の意気込みを教えてください。
A7：昨日は昨日、今日は今日。気をひきしめてがんばりますです。プロモーション企画部　ステハニー☆林

続・サターン寄りにソフト展開を

エルフ 蛭田昌人

株式会社エルフ　代表取締役にして、「同級生」シリーズや「下級生」などの企画・ゲームデザインを手掛ける。エルフ参入時はパソコンソフトの注目メーカーがサターンに、ということで話題になった。「下級生」もブレイク必至！

18歳推奨のカテゴリーがあるのがサターンの魅力

自分を含めて業界&ユーザーが1番興味を持っていたのは、ドラクエシリーズがどの機種で発売されるかではなかったかと思います。この答えを書いてる時点ですでにソニーさんのハードから発売されることが発表されており、これでカリスマ性の高いビックタイトルが2つも（もう1つはもちろんFFシリーズです）プレイステーションから発売されるわけですから、これはある意味すごいパワーを持つことになるだろうと思います。しかし移り変わりの早いこの業界、未来に何が待ち受けているかは誰にもわかりません。

我々としましたらべつにどちらへ寄っているというより、どちらのハードで発売したほうがよりユーザーさんを喜ばせることができるかを基準に考えています。そして現時点では、セガさんのほうがいろいろな意味で我々の目指すゲームを作りやすいと判断しています。もちろんエルフは趣味でゲームを作っている集団ではありませんから、今後の市場の動きにより会社の方針を変更せざるを得ない状況も充分考えられます。

セガさんに求めるものは偉そうなことを言わせてもらえば、格闘やアクションだけでなく他のジャンルでの核となるタイトルです。そうなりうるソフトを作るために我々エルフも日夜がんばっているわけですが、それが簡単にできるほどコンシューマ業界は甘くないようです。

それにしても最近はゲームのCFが増えました。TVは基本的についててもほとんど見ていないので、CMの内容についての評価は何とも言えません。しかし去年の年末、やたらとプレイステーション関連のCFを耳にしていたように記憶しています……。

セガサターンが開発者の立場として1番ありがたいところは、やはり18歳推奨のカテゴリーがあることです。もちろんこの手のゲームが嫌いな方もいらっしゃいますので、あくまでもプレイステーションには存在しないジャンル、なおかつサターンにおける付加価値という意味で魅力的な要素になりうると思っています。

今後我が社の予定としましては、コンシューマのラインで4月にSS版「下級生」を予定しています。そろそろ発売日をアナウンスできると思います。興味のある方は広告に注目してください。そして年末に移植ではありますが、かなり力の入った作品を1タイトル、年明けにオリジナル作品を1タイトル発売できると思います。パソコンゲームの方は6月と12月頃に新作を発売する予定です。

コンシューマ業界では新参者のエルフですが、スタッフの脳味噌は以前にも増して柔らかくなっています。コンシューマ業界で、我々だけしか成し得ないことがあるはずだと信じ続けている今日この頃です。今年は特にスタッフの強化を図ろうと思っておりますので、職種を問わず我こそはと思う方はぜひエルフまでご一報ください。

'97年 エルフのサターン戦略は？

超期待「下級生」も発売間近!?　年末に移植作、年明けにはオリジナル作品の予定も!!

スクウェアさんとエニックスさんという2台巨頭がプレイステーションに参入しましたが、うちは巨頭じゃなくて、小さい企画会社ですからそもそもスタンスが違うんです。大手のゲームメーカーさんみたいに、ハードを選ぶことができるのならいいんですけど、企画っていうのは、企画のほうから選べないって部分があると思うんです。やっぱり選ばれてはじめて何になるかっていうところだと思いますから……。そういう意味では選んでいただけるところがあれば、どこでもお話していきたいと考えているんですよ。

しかし今回、まだ現在の「サクラ大戦」というような具体的なものがなかった時に、我々に白羽の矢を立ててくれたのがセガさんでした。セガサターンが出て、プレイステーションが出て、N64が出てという、いわば戦国時代のゲーム業界の中で我々の作品に注目してくれたのは、セガさんであったと。当然、それに対して応える義務を我々は持っていると考えていますし、ある意味その証が「サクラ大戦」だと思っているんです。

プレイステーションに他社さんが続々と参入されているというのを私はある意味、ユーザーさんにとっては非常に良いことだと思っていて、1台のハードでいろんなゲームが遊べる、特にヒットゲームが遊べるというふうになるのは、ユーザーさんにとっては幸せだと思うんです。あくまで自分が1ユーザーとして考えた時にプレイステーション1台で、スクウェアさんやエニックスさんのソフトが遊べるというのは、すごく嬉しいですしね。

ただ、今はセガさんと組んでサターンを持っているユーザーさんの声に応える方法を模索中です。

セガさんはアーケードという強いものを持っている会社であるし、今のアーケードユーザーさんっていうのはセガさんのイメージを作っていってると思うんですよ。ですからアーケードをやりにいっているユーザーさんにこういうゲームもセガさんの中にはあるんだよ、ということを「サクラ大戦」でアピールしたいという気持ちはありましたよ、やはり。「バーチャファイター」と比べるというのはナンセンスなことだと思いますし、我々に「バーチャファイター」の企画を考えられるかといったら、そんなことはないと思うんです。ですからある意味、今のサターンのユーザーが求めているもので、我々がプレゼントできるものをそれなりに考えた結果が「サクラ大戦」のヒットにつながったと考えています。そのことは次の作品を考えるにあたっての指針の1つともなるわけです。だから、もし続編を作るならば、良い意味でユーザーさんたちをビックリさせたいし、同時に皆さんから「『サクラ』を買ったら安心だ」、「買ってよかったね」という感想をまた聞けるような作品にしたいと思っています。

ユーザーさんに応える方法を模索中です

株式会社レッドカンパニー常務取締役にしてエグゼクティブプロデューサー。セガと共同開発の「サクラ大戦」を世に送り出し、大ヒットさせた仕掛け人の1人。本誌でもおなじみの氏に、レッドのスタンスをうかがった。

北條元彦 レッドカンパニー

'97年 レッドカンパニーのサターン戦略は？

早くも「サクラ2」に期待が高まる中、レッドオリジナル作品も登場するのか？

している各社は現状をどう見る!?

コンパイル

仁井谷正充

株式会社コンパイル　代表取締役。本社がある広島と東京の行き来でハードな毎日の仁井谷氏。今回はビッグプロジェクトの構想など、興味深いお話をしていただいた。また、現在の市場状況をどう見ているのかも気になるところだ。

セガサターンを応援しています!

マスコミのプレイステーション有利という見解に対して、僕は疑問と言うかな、サターン陣営も黙ってはいないと思っているんですよ。例えば各メーカーさんが、注目作品を共同発表するなんて動きもあるようですし。一応、うちの会社は全機種制覇をうたっているわけで、どのハードが売れてもかまわないんですよ。ところが全機種制覇は、比較的セガさんからスタートしてるんですよね。それっていうのは、セガサターン陣営ではうちがもっとも付き合いが長い。1983年のセガさんのコンシューマ機が出たときから、我々はずっと付き合ってきたわけで、その最古参なんですよ。ですから、セガさんの調子が良くても悪くても、いつもセガさんから出してたんで、これからもその姿勢は変わりません。

セガさんで昨年残念だったな、と思っていることがあるんですよ。「パンツァードラグーンツヴァイ」を出したんですけれども、あれは、3Dシューティングとしては本当に完成してる。すごく良いゲームですよね。ただあれはもっとプロモーション体制をしっかりとってやるべきソフトだったんじゃないかと思います。そうすればもっと上を狙えたんじゃないかな。

現在までの状況を見るとソニーというメーカーとセガというメーカーの体質が、今ここにきて差が出ている。どこが違うかというと、ソニーは、もともとオーディオビジュアルの会社で、それってブランド的に見ても一般的なんですよね。セガというのはアーケードからスタートしてますよね。だから、一般人はプレイステーションにつきつつあると思うんです。比率でいうと、5：3：2くらいでプレイステーションが5なら、セガサターンが3で、N64が2みたいな、これからもそういう売れ方だと思うんですけども。この傾向はそんなに変わらないのではないでしょうか。また、圧倒的にプレイステーションが売れて、セガサターンが終わるということもないと思います。「バーチャファイター3」を出すっていった中で、とりあえずユーザーもついてくると思いますし。セガサターンは濃いユーザー層を持っているので、ソフトも5、6本持っていると、プレイステーションユーザーは、たった1、2本ソフトを買って終わりみたいな感じがしています。ソフトマーケットで言えば、セガサターンの市場はプレイステーションと比べても遜色ない。だから上手くやると、セガサターンのソフトでも100万本いく可能性はあると思います。

セガさんはアーケードのチャンピオンですから、これからもそれを死守してほしいし、チャンピオンらしいタイトルを次から次に出していけば、今の調子でセガサターンは売れ続けていくと思っています。

我が社も今年は「ぷよぷよSUN」皮切りに年末に大型商品を2つ用意しています。かなり力を入れてやりますよ。

'97年 コンパイルのサターン戦略は?

「ぷよぷよSUN」発売でサターン巻き返し劇のカギを握る？　年末に大型ソフトも用意!!

ビクター／ビクターソフト

小森治信

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウェア ビクターソフト本部長。過密なスケジュールのなかでも、小売店の状況は自分の目で把握しておきたい、と小森氏。取材当日は「トゥームレイダース」の好調ぶりに話もはずんだ。

新時代の定番タイトルを生み出す可能性に期待

各マスコミの反応を見ていると、プレイステーションの1人勝ちみたいな話になってますけれども、まだまだそこまで決定的な状況ではないと思うんです。もちろん「ファイナルファンタジー」も「ドラゴンクエスト」も、とてつもなく大きなタイトルであることは認めますが、どちらも8ビット時代からのシリーズものですよね。今は32ビットの時代だ、64ビットだ、と声高に叫ばれているにもかかわらず、そうした8ビット時代に生まれたゲームがあいかわらず大きな影響力を持っている。その点では、この業界はあんまり進歩していないなぁ、と思うんですよ。と同時に、この10年近い間、私どもを含めて、ほかのメーカーは一体何をしてきたんだ、ということにもなりますけどね。せっかく標準的なハードのスペックが上がってきたんだから、8ビット、16ビットの頃とは違う考え方のゲームが出てきてもいいはずです。単にCGだ、ポリゴンだ、というだけじゃなくてね。そして、そうした新しいタイトルがニュースバリューとしても、いわゆる定番タイトル以上に反響を呼ぶような時代になっていてもいい頃だと、思うんですよ。

このことを現在のセガさんとSCEIさんの関係に当てはめると、確かにプレイステーションから2つのビッグタイトルが発売されることになったけれども、それはプレイステーションの看板タイトルが、やっぱり8ビット時代からの定番ソフトだ、ということでもあるわけで……。サターン側としては、32ビット時代の「FF」「ドラクエ」を生み出して、そうした新しい時代の定番タイトルとサターンというハードのイメージを重ねていく、そういうチャンスだとも考えられますよ。その可能性という意味では、今後サターンの市場が爆発的に活性化することだって、十分ありえるはずですね。

一方で、見直していくべき部分もありますよ。1つはハードのイメージ戦略の部分。今まではプレイステーションにくらべて、ソフトの幅広さをあまり強く打ち出してこなかったような気がします。本当はサターンのゲームにも、少女っぽいものとか、RPGとか、いろいろなバリエーションがあるにもかかわらず、どうしても表に出るのがアーケードでの人気タイトルだったりしましたから、ユーザーの間にそうした認識が浸透してしまったきらいはありますね。そのへんも、今後の展開でずいぶんと変わってくるとは思いますが。とにかく、最後はやはりソフトですから、ビクターソフトとしても独自のカラーを打ち出せるようなタイトルを発表していきたい、と考えています。キーワードは"疑似体験での冒険"。「優駿クラシックロード」や「シーバスフィッシング2」のように、現実世界での楽しさをゲームで体験できるようなソフトを、1つの方向として追求していきます。期待していてください。

'97年 ビクター／ビクターソフトのサターン戦略は?

新システムで既存の馬ゲーに挑戦する「優駿クラシックロード」。初心者にもオススメ。

サターンの救世主となるか!?GD NETのその後

ゲームアーツ

宮路洋一

パソコンやメガドライブ、そしてサターンで、その高い技術力を見せつけてきた㈱ゲーム アーツ代表取締役にしてGD NETの発起人。そのゲームに対する鋭く熱い洞察は業界屈指。エニックス福嶋社長とは雀友の仲だ。

ゲーム アーツをはじめ、実力派ソフトハウス9社で結成されたクリエイターネットワーク、GD NET。彼らのRPGラインナップが'97年、サターンに一大旋風を巻き起こす。宮路洋一代表が、サターンユーザーに熱いメッセージを投げかける!

GD NETの使命はいい作品を贈り出すこと

本誌■まず、今年のGD NETの展開についてお聞かせください。
宮路■サターンのこれまでの展開を見ていると、強力なセガのアーケード移植タイトルに牽引されてきた反面、RPGが弱いという感じがします。その中で我々GD NETは、「グランディア」「スレイヤーズ」「LUNARシリーズ」「バロック」などRPGを中心としたラインナップを今年中に6タイトルほど予定しています。これらを見ていただければサターンでも十分にコンシューマ系のソフトが楽しんでいただけるのではと考えます。
本誌■RPGタイトルに関して「ドラクエⅦ」や「FFⅦ」がプレイステーションに行ったことについては?
宮路■ドラクエは非常に優れたゲームです。それがサターンで発売ではなかったことに関しては残念です。しかし、ドラクエは10年前に出たデザインのゲームです。もし、ドラクエが3Dになったり、これまでとかけ離れた新たな表現を指向したら、もしかするとドラクエがドラクエでなくなる可能性を持っています。ドラクエのように完成されたゲームは、完成しているがために過去の財産から逃れられない宿命を背負っているのです。FFについていえばドラクエがファミコンといった8ビットマシンのRPGの進化系なら、FFはスーパーファミコン、つまり16ビットのRPGの進化系だと考えています。しかし、FFの優れた点はプレイステーションになった時に、今までの殻を破ろうと挑戦している点です。そして、FFはなにかしら、システム的に進化することを使命として開発されてきているように思います。その点で、32ビットRPGらしさが出ている作品になっていると思います。私は優れた定番としてのドラクエやFFは存続してほしい。しかし今後、次世代機の機能をもとに設計された新たな革新的なRPGが出なければならない時期だと考えます。今のゲーム業界はFFやドラクエのような続編ものが主流をなしていて寂しい状況であると思います。このまま定番しか売れないならばいずれ業界は縮小していくと考えます。
本誌■そうした中で現在製作中の「グランディア」の位置づけは?
宮路■「グランディア」は、32ビット時代のRPGとして設計開発した次の世代のRPGです。サターンの立ち上げ時の3年前から「グランディア」のプロジェクトはスタートしました。ドラクエがRPGの原点である、ゲームとしての自由度、楽しさを追求したとすれば、FFは映画的な視覚的楽しさ、迫力を追求していると思います。「グランディア」はその中間に位置すると考えています。つまりリアルタイムに3D表現を実現することでドラクエの目指す自由で操作して楽しいゲームの面白さ、FFの目指す3Dの視覚的楽しさを両方実現しているのです。R&Dには時間はかかりましたが、それだけの内容になっていると思います。
本誌■ハードの普及台数でプレイステーションに差をつけられていることに関してはどう考えますか?
宮路■確かにハードの普及台数も重要な要素かもしれません。しかし、本当にゲームがわかり、好きな人が増えているわけではないのでは。我々、GD NETのスタンスは、サターンやプレイステーションの状況が、どうというのではなく、誠心誠意、ユーザーのためにいいものを作るということです。売り上げがどうのということではないのです。今、ゲーム業界を見ると、あまりにも企業としての論理をふりかざしマーケティング指向が強すぎることに問題があると思います。イメージ先行のゲームばかり氾濫しユーザーのゲーム離れが起きることが一番心配です。サターンのユーザーはゲームに関してしっかりとした目を持っていると思います。そうしたユーザーとの信頼関係を築き続けていきたいですね。
本誌■最後にメッセージを一言。
宮路■ゲーム業界は、現在いろいろな発表で騒がれています。それだけゲーム業界が注目されているということなのでしょう。私としては非常によいことだと思います。しかし、ゲーム業界を支えているのはゲームを心から愛する人達なのです。この愛すべきゲーム文化を本当に育てていくために、ユーザーの皆さん、製作者の皆さん、それから販売に携わる皆さん、ゲームにかかわる多くの皆さんが愛をもって接し、騒動に巻き込まれ個性や自我を失わないでほしいと願います。もし、ゲームの本質をわかっていない人達の意見に左右され、ゲームが単にブームとして捉えられたら、その時に日本のゲーム文化は消滅してしまいます。ユーザーの皆さんには、厳しさと優しさをもって、ゲームを愛してくれるように望みます。

'97年 ゲームアーツとGD NETのサターン戦略は?

リアルタイム3D表示を実現し、まさに新世代RPGと呼ぶにふさわしい「グランディア」。

オニオンエッグ開発の「スレイヤーズ」。単なるキャラゲーに留まらない作り込みに期待。

巻頭特集 PART2 総評

今年の年末はサターンの年! 勝負はこれから!!

前号とあわせて、前後編でお送りした緊急特集「どうなる!? セガサターン」は、いかがだっただろうか。セガサイドの現状へのコメントや、主要な業界関係者からの幅広いコメントは、まさに業界の最前線を活躍している各社の分析だけに、非常に興味深いものがあったことと思う。

サターンのユーザーは、セガやサターンに対して、常に熱い論議を交わしてくれる。これは、今年始めのエニックスの「ドラクエⅦ」プレイステーションへの発表や、年末商戦における本体販売動向の速報が広まった時点で、落胆した声や叱責の声など、たくさんのハガキが編集部に届けられたことでもよくわかる。これは他のゲーム機では絶対に見られない、サターンだけのユーザー層として誇りに思いたい。だが、それゆえに結論を急ぎすぎる読者の方が多いのも確かなところだ。一歩立ち止まって冷静に市場を眺めて見れば、まだまだこれから先は、わからない部分が多いのだから、そんなに慌てなくても…と我々は言いたい。「ここまでくれば、本体の差がいくら開いたと言ってもあまり意味はないでしょう」。こんな言葉が、今回の特集では何人かから聞けたが、今の時代は、もはや1社独占の状態になることはありえないのはいろんな業界を見てもわかるところだ。「どのハードのユーザーも今年は楽しめるんじゃないでしょうか」。これはAM2研・鈴木裕部長のコメントだが、今後は勝った負けたではなく、より健全な形でゲーム業界は反映していくのだと思う。サターンは今年も元気。それは確かなことだ。

冒頭では第３使徒から第11使徒までのカットがスライド風に流れる。そのカットからシンジの父でもあり、ネルフの司令官でもある碇ゲンドウと、密かにネルフの内偵を進める加持との会話シーンへと移っていくというカッコイイ演出が施されているのだ。左のセリフはゲンドウと加持の会話シーンから抜擢したもの。亀裂とは一体……？

「どんな強固なダムも壊れるのは、ほんの小さな亀裂からと言いますからね」
「司令が、もし亀裂を見つけたら？」

予告

前作で好評だった予告編も、もちろん健在。しかも、今回は熱烈なファンの意見を反映させて、前作以上に予告が増やされているとのことだ。

冒頭ストーリー展開を大紹介!!

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度 80%

ゲンドウと加持の会話シーンからゲームは始まる

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

●セガ●３月７日発売●6,800円●アドベンチャー●１人プレイのみ●シングルCD付き

今までは、ゲーム中に使われる新作アニメーションや、ブック処理による使徒との戦闘シーンを紹介してきたけど、具体的なストーリーは不明だったよね。しかし、今回はついにゲーム冒頭部分の展開と、序盤のストーリーを大紹介！　テレビでは見ることができなかった新作アニメーションと、オリジナルストーリーは、このゲームのウリの１つなので、じっくりと堪能してほしい（序盤の展開だけだけど、まずはこれで我慢してね）。また、前回のインタビューでシングルCDが同梱されることが発表されたけど（１曲目を歌うのは転校生の山岸マユミ（氷上恭子さん））、今回のインタビューで、前回明かされなかった２曲目を歌うキャラクターが明らかになったぞ！　この注目の２曲目を歌うのは……（知りたい人は次ページのインタビューに注目！）。発売日も３月７日に決まって（１週間後には映画も公開だ！）、ますます期待が高まる「エヴァ２」。オマケゲームもかなりイイ味を出しているぞ！

エヴァ再放送の話

この号が出る頃にはもう始まっているけど、関東地方でエヴァの再放送がついに始まりましたねぇ。しかも、一挙４話放送という豪華ぶり。オンエア終了から結構経つので、僕もこの機会に見直してみようと思ってます（見ていない人もこの機会に見てみては？　ロボット、美少女、哲学、旧約聖書、このどれかに興味のある人は絶対にハマル）。個人的にもう１回見たいのは「奇跡の価値は」かな（ミサトがカッコよかった。特に「奇跡を待つより捨て身の努力よ」これは名セリフだよね）。

「ぷっはぁー！ やっぱ、朝はビールに限るわよね！」

普段は凛々しい姿の多いミサトだが、私生活ではこのような一面も見せる。こういったキャラクターの性格も忠実に表現してる点はファンには嬉しい限り。それにしてもこの人、ホントにビールをうまそうに飲むよね。

嵐の前の一騒動!?

朝っぱらからビールを飲み干すミサトを軽蔑の眼差しで見るシンジ。ネルフで的確な指揮をする姿とズボラな姿といった多面性が彼女の魅力なのだが、内向的なシンジにとって、こういったズボラなほうが目立って見えるのかも。

こちらはミサトを見てため息をつくシンジ。しかし、この後怒りのアスカが！ せっかくシンジがシャンプーを買ってきたのに「こんな安物使えない」と言ってくるのがアスカらしい。こういった性格の人にシンジのような性格の人間は火に油を注ぐようなものだよね。

冒頭でのゲンドウと加持との会話シーンの後、舞台は変わって朝の葛城宅へと移る。朝っぱらからビールをうまそうに飲むミサトも相変わらずだ。しかし、そこへ朝シャンしようとしていたアスカが激怒しながら登場。どうやらシャンプーを買っておくように言っていたけど、シンジが安物のシャンプーを買ってきたことに腹を立てているようだ。すぐに謝るシンジだったが、その事なかれ主義の態度がますますアスカを怒らせてしまう。ちなみにここではストーリー分岐はなし。純粋にストーリーだけを楽しめるぞ。それにしても下のアスカのセリフ、凄く説得力があってアスカらしいよね。

「いい!? 波風立てないように生きてる人間は、そのうち本当の波風に見舞われた時に、何の対処もできなくて慌てるだけなの！ 判る？ 判ってんの？ バカシンジ!!」

エヴァ2インタビュー第3弾を敢行!!

付属CDの2曲目のボーカルは、なんとアスカだ!!

本誌　CDの2曲目をアスカというか宮村さんが歌ってらっしゃるんですけども、この方を推薦された理由は？

茂木　もう、アスカしかいなかったですよね。マユミが歌っている時点で、次はアスカだって、みんな頭の中にあったんです。歌も結構ノリノリの70年代サウンド、キューティーハニー的なものをっていうか、かなり勢いのある歌に仕上がってます。前回の良いところは残すつもりなので、カラオケもひょっとしたら入れるかもしれません。この辺はまあ、期待していてください。

本誌　氷上さんの方は？

茂木　氷上さんの方は、しっとりとしたバラードですね。本編中にいく通りとあるストーリーの中に1つだけ、転校生とのエンディングがあるんですが、そのエンディング曲にもなっているんですよ。このバラードが泣かせる歌で、特に詩がいい感じになってると思います。シンジ君がチェロを弾いたりトウジがギターを弾いたりもしてますし。

本誌　ストーリーの中にファン向けの、いわゆるキャラごとのサービスっていうのはあるんでしょうか？

茂木　ええ。各キャラクターのファンの方は喜んでいただけると思いますよ。そのあたり、ファンのツボを押さえた脚本に仕上がってますので。例えば、綾波編は最後のところで、綾波ファンがグッとくる、綾波の心が見えそうで見えない、そんな展開になってます。また、アスカファンなら「あんたバカぁ？」って言ってもらいたいのでは？とかね。でも、アスカファンは結構大変なんですよ。実はキャラクターに信頼度みたいなものが設定されてるんです。アスカが、なかなかこっちになびいてくれないというか……。

本誌　え、じゃあストーリー展開にも影響してくるのですか？

茂木　そう、アスカが戦闘に入る時なども、一緒に出撃できなかったりとかあるんですよ。出撃したくても、前にアスカとの会話でどのような態度をとったのかというので、後半の所で同じ選択肢を選んでも、どうなるかというのは変わってきてるわけですよ。例えば前半の部分での下駄箱で、なんか口論してますよね。あの時の態度で、どう口答えをしてたか、そういう部分ですよね、それで結果が悪いと、本当はいっしょに出撃できる時に、喧嘩の尾を引いていて、シンジと出るのはヤダーとかって言い出したりとかですね。

本誌　セガさんサイドとして脚本家の山口さんに脚本を書いていただく際に、こういった感じで書いてほしいなとかいった要望はあったのですか？

茂木　とにかく、テレビで見れないシンジ君達を見せてあげたかったんですよね。それで山口さんにとりあえず、学校で3バカ達とか、そういう14歳がメインになるお話にしてほしいというところでと。それぐらいですね、要望として出したというと。

本誌　それに対してセガさんにあがってきたものはどうでしたか？

エヴァ映画公開時の不安

3月15日。エヴァフリークにとっては運命の日とも言えるであろう。そう、映画公開日である。僕は人込みが嫌いなので、最初は行く気はなかったのだが、「エヴァ２」の仕事をしているうちに僕の中のエヴァ熱が高まってきてしまった。そして、決断。初日に見に行くことを決意しました(しかも初回)。ただ、気になるのはやっぱり人込み。テレカ付き前売り券の時でさえニュースで放送されたくらいだから、映画公開日は……。まぁ、覚悟を決めて前の日から新宿へ並びに行きます。

夫婦ゲンカも健在!?

顔を合わせるたびに口論になる２人は本作でも相変わらず。でも昔から「喧嘩するほど仲がいい」と言うからこの２人、ひょっとしたら……。

待機命令が出ていた綾波を見つけるシンジ。アスカには話をそらしたと思われてしまう。

ここでは早くも選択肢が!!

葛城宅のシーンの後、舞台は学校の下駄箱の前へ。アスカにひっぱたかれてクッキリ手形の残っているシンジの頬が痛々しい。ここではシンジ、アスカ以外にトウジ、ケンスケ、ヒカリが登場。シンジの頬の手形についてトウジたちが絡んでくるのだが、ここで最初の選択肢が現れる。ここで選んだ選択肢によって、キャラクターたちの会話や展開に変化が生じる仕組みになっている。ちなみに本作ではエンディングが多数存在するのだが、自分の気に入ったキャラクターとのやりとりによって、そのキャラクターを主にしたエンディングになるので、選択肢は慎重に選ぶ必要があるのだ。

「生存本能と闘争本能のせめぎ合いが人間に戦うための知恵を与えた。だとしたら、使徒がそれを手に入れてもおかしくないわ」

オマケ画面もさっそく入手!!

まずは右の写真を見てほしい。見て驚いた人も多いと思うが、この写真の正体はなんとオマケゲーム。まだ、ゲームの詳細は不明だけど、こういったオマケは他にも多数用意されているとのこと。他にはどんなオマケが用意されているのか楽しみだよね。ところで、このゲームはテレビ版でアスカとシンジがユニゾンしてた時のものをゲーム化したものらしい。気付いた？

この写真の２人の服を見てユニゾンを想像した人はちょっとした通だね。

下駄箱での一悶着の後、ネルフでは正体のつかめない使徒の対策に追われていた。姿を現しては消えるといった行動を繰り返す使徒の目的とは、果たして……？

ついに使徒が!!

茂木　もう口出しする部分はなかったですよね。本当にピシッと、はまったものを上げてくださる方なんで、我々としては大満足でしたね。あとは、セガ以外の承認作業などがあったんですけど、山口さんだったらいいですよ、と言っていただけたんですよ。それぐらい山口さんはすごく信用ある方なんで、すんなりと済みましたね。
本誌　じゃあ、まあテレビ版の監督でらっしゃった庵野さんなんかも？
茂木　『ああ、山口君がやるんだったら、いいよ。好きにやらしてみたら』って感じだったそうです。
本誌　やっぱり、それだけ横のつながりというか信頼感があったからスムーズに。
茂木　そうですね。本当に、山口さんにやっていただいてよかったと思って、またすごく感謝してます。
本誌　エンディングはいくつくらい用意

オマケはたくさん入ってます

されているんですか？
茂木　数はいくつとは言えないんですけど、その人なりのエンディングというのが用意されてるって感じですね。だから、アスカ向け、レイ向け、転校生向けみたいなノリで。今回は予告編も増やして、ストーリーぶんサブタイトルも増やしました。もちろん全部に英語タイトルもつけてますよ。あと、今回はリプレイでなんと前作のCMが流れるようになってます。
本誌　今回、明らかになったオマケゲームなんですが、あれは一体？
茂木　まあ、一応モチーフは、例のユニゾンなんですけど。まあミニゲームなんですけどね。このミニゲームはソフトに入っている中でも、けっこう面白いかなと……、いや別に他がつまらないというわけでは、ないんですけど、オマケの中でも、もしかしたら１番大きい部類に入るかもしれませんね。
本誌　オマケ要素などはいっぱいあるんですか？
茂木　これも具体的な数は言えませんが、まあ、たくさんあります。ファンならわかるもの……、こんなの入れてみたんですけど、こんなのどうですか？みたいな。
本誌　全部エヴァネタなんですか？
茂木　ええ、全部エヴァネタです。もう、今回とりあえず用意できる素材をガンガン用意して、もうみんな入れちゃえーって(笑)。おかげで数はけっこうなものになってます。でも、いきなりは見れませんよ、裏技ですから。
茂木　本日はお忙しいなか、どうもありがとうございました。
(1月28日・セガCS研究開発部にて取材)

第一コンシューマ研究開発部
デザイナー
茂木　幸樹氏

エヴァのことはもちろん詳しいお方。インタビュー中もマニアックな話で盛り上がった。

エヴァ２はみ出し企画大募集!!

この非常に地味なはみだしコーナーでは随時、企画、ハガキなどを募集しています。内容はエヴァに関することで、このはみだし内でできることであればなんでもいいです。採用のものは掲載します。我こそはという人は「エヴァ２はみ出し係」までどんどん送ってください。また、記事に関する要望のハガキも募集中。要望があれば記事に反映させようと思っています。週刊化で早めに作業しなくてはならないので、ハガキはできるだけ早く送ってね。あなたのハガキ、お待ちしています。

育成シミュレーションの
草分け的作品がすべての面で
パワーアップ！
掛値なしの
最終究極版として
サターンに登場する！

SPECIAL 特報!! REPORT

卒業S Graduation

NECインターチャネル／育成シミュレーション

●発売日未定●6,800円●完成度80%●１人プレイのみ●全年齢推奨

"私立清華学園"の新米教師となって、

かつて育成シミュレーションというジャンルをゲーム業界に定着させる礎となり、今やその草分け的存在として知られる「卒業」がサターンに登場する。そもそもこの作品は最初にパソコン版で発表されて以降、ＰＣエンジンや一部のパソコンなど、実に多くの機種に移植されている。そしてそのつど新要素が入ったり、バランス調整がなされたりと、バージョンアップが施されてきたわけだが、サターン版はこれらを超える最後の集大成版とすべく開発が進められているのだ。移植の発表以来、長いこと待っていたユーザーも多かろうが、この〝ファイナルバージョン〟にはそれだけの価値がある。

本誌では実に10カ月ぶりの紹介である『卒業S』。見よ！　これが今回初公開のサターン版のゲーム中の画面だ！

新米教師の苦楽の1年間

それでは、ここで改めて「卒業S」がどんなゲームなのか簡単に解説しよう。プレイヤーは、私立清華女子高校に赴任してきたばかりの新米教師という役どころ。

そして3年B組の担任となり、新学期開始から卒業式まで、１年間にわたって生徒の面倒を見るのである（設定上は１クラスぶんの人数だが、ゲームに登場する生徒はその中の５人。プロフィールは右のページを参照）。

平日は授業の時間割調整や個人面談といった重要な仕事をはじめ、悩みや不安を抱えている生徒の相談相手になったりと、とにかくすべきことはたくさんある。もちろん休日だって気を抜けない。生徒の非行化防止のために街を巡回したり、成績の低さをカバーするための補習につきあったりと、月曜日から日曜日まで１週間すべてが大忙しなのだ。

ゲームの最低限の目標は生徒を無事に卒業させることだが、それまでの育て方しだいでエンディング（卒業後の生徒の進路）が多彩に変化する。究極目標は全員一流大学進学だ！

学力、体力、人気など、生徒の個性に合わせて指導をしていく。厳しくすれば嫌われるし、かといって甘くするとだらける。微妙なさじ加減が大切だ。

いかに慎重に指導しても変調をきたすことはある。そんな時にどう接するかで教師の力量が問われる。

サターン版が究極版であるゆえんはここにあり！

おおもとの移植に加えて、他機種版の良い部分をフィードバックし、「これ以上の『卒業』はない」とまで言えるファイナル版をめざすサターン版。単に集大成版といっても、ピンとこない人もいると思うので、サターン版でバージョンアップされる部分について具体的に整理してみよう。

以下はその中で特筆すべき情報だが、もちろんこれがすべてではない。ここに挙げた以外にも、画面レイアウトの調整や、ゲームバランスやグラフィック修正など、見た目にわかりにくい些細な部分にも手が加えられているのだ。

①完全フル音声仕様に

CDメディアの移植版では、ゲーム中のメッセージの音声化は常識だが、サターン版ではそれが完全に徹底される。つまり、どんな些細な部分のメッセージもちゃんとキャラクターがしゃべるのだ。

再び声優を集結させて、新たに音声を追加収録したとのこと。文字メッセージのみの部分をなくした完全フル音声に。

②初回限定はおまけ付き

サターン版は初回限定版のみ、特別に製作された清華学園の校章と生徒手帳をおまけにしたスペシャルパッケージで発売される！　大余談だが、清華学園は「卒業」だけでなく、「卒業Ⅱ」や「センチメンタル・グラフティ」などでも舞台となっている。これらヘッドルーム関連作品のファンにとっては、必須のレアアイテムになること間違いなしだろう（現物の公開はもう少し待ってね）。今のところは使い方を各自考えてみるのも一興かと（いちばんありうるのはコスプレ娘のアクセサリーか？）。

③竹井氏によるオリジナル原画を多数追加！

オープニングの一部や、カラオケモード、それにスキー教室といったイベントなど、PCエンジンやFM-TOWNSに移植される際、ビジュアルが追加された「卒業」。サターン版にはさらに新画面が追加されることは言うまでもないが、それも半端ではない。原画を担当している竹井正樹氏が描きためてきた原画や、秘蔵のグラフィックが、惜しげもなく盛り込まれる。

NEC最後の「卒業」の移植ゆえ、もはやビジュアルに出し惜しみはない！

④各種イベント類の数は一挙に倍増！

演劇祭、清華祭といった、ミニキャラクターで表示される学校行事イベントももちろん増加。それも1つや2つの追加ではなく、なんと一気に倍加するという話だ！　学校以外で起こる突発イベント（無断のアルバイトとか、生徒の私生活とかね）についてもかなり増加するらしいので、サターンで初めてプレイする人はもとより、他機種版を遊びつくしたユーザーも新たな楽しみが味わえる。

またまた余談だが、試験の時に5人以外の生徒が描写されるようになった。

5人のかしまし娘を指導しよう

君が指導する3年B組の生徒たち

中本 静

B組の中で最も学業成績優秀。おとなしく素直な性格で、情緒も安定しているため、教師から見ると実に世話のかからない生徒だ。ただし、生まれつき病弱な体質なので、あまり無理をさせると体調をくずしてしまう。（声優：久川綾）

新井聖美

父親の影響もあってかバイクが大好きで、暇さえあれば乗り回している。男勝りな言葉遣いと、常に不機嫌そうに見える態度は女の子らしさに欠けるものの、案外根は優しい。放っておくとめったに登校してこないため、最初にちゃんと指導しないと卒業させるだけでも難しい（声優：鶴ひろみ）。

加藤美夏

体を動かすのが大好きで、スポーツも万能と、元気を絵に描いたような生徒。誰とでも仲良くなれる明るい性格で、クラスではムードメーカー的な存在として親しまれている。学業成績は可も不可もないレベル。（声優：嶋方淳子）

高城麗子

中本に次ぐ学力をもち、容姿端麗、品行方正と、学校生活面では優秀といえる生徒。しかし、財閥の一人娘として不自由なく育ったせいか、性格が高飛車で、他の生徒との協調性も薄い。特に男性に対する態度ははっきりしていて、自分の好みのタイプでなければ鼻先であしらう。（声優：冬馬由美）

志村まみ

見た目も性格も、高校生らしからぬほど幼さが抜けきれていない生徒（趣味はぬいぐるみ収集）。この容姿とすっとんきょうなしゃべり方が目立つからか、近所の男子高ではちょっとしたアイドル扱いされている。教師の言うことは素直に聞くが、油断すると成績がすぐに下がるので注意。（声優：金丸日向子）

わずか1年の期間にイベントがいっぱい!

このゲームは、平日の授業と休日の行動をセットにした1週間を繰り返していき、地道に生徒のパラメータを上げていくのがプレイの基本となっている。

そして、その合間に各種のイベントを挿入することで、プレイにめりはりをつけているのだ。これらのイベントは、大きく分けて〝学校行事〟と〝校外での生徒の行動〟の2つあり、いずれも時季に応じた多彩なバリエーションで目を憩わせてくれるのだ。ここでは、その中からいくつか紹介しよう。

四季の境目にはアイキャッチが

これはサターン版だけのアイキャッチ画面。ゲーム中では、春夏秋冬の境目に挿入される。他の3種類は〝実際にプレイするまでのお楽しみ〟ということで。

学校行事&課外活動編

試験、演劇祭、夏休みなど、決まった時期になれば必ず見られるのが学校行事のイベント。5人ののびやかな姿を見て教師の気疲れを癒すもよし、一枚絵でのリアクションを楽しむもよし。

期末試験

日頃の勉強の成果が試される時。クイズ形式の問題に5人が挑むぞ。点数しだいで評価が上下するので、担任としてはヒヤヒヤする瞬間だ。

スキー教室

冬休みだけのイベント。誰のスキーウェアを見るかはお好みでどうぞ。

清華祭

他機種版では演劇祭とほぼ同じ内容だったが、サターン版では新たにコンサートが追加された。5人の団結力を見せる時だ!

夏休み

夏休み期間中は、勉強するのも遊ぶのもほとんど生徒の自主性にまかせることになる。様子を見に行くとこんな光景に出会うことも。

演劇祭

いくつかの出しものの中から1つを選び、その劇を披露する。誰をリーダーにするかによって、同じ劇でも役どころやセリフが微妙に変わるので、プレイするたびに違ったバリエーションが楽しめる。清華祭と同じく、5人のチームワーク(準備期間の作業)が評価を左右するぞ。

私生活&アクシデント編

こちらは何らかの条件が揃った時にしか見られない、突発的なイベントで、主に生徒の校外での行動や私生活が描写される。校内の姿からは想像もつかないような、5人の意外な一面がかいま見られる。

無許可のバイトにいそしむの図

街中へ出てみたら、偶然にも生徒のアルバイト現場に遭遇なんてことはしょっちゅう。加藤は肉体労働、高城は夜のお仕事と、自分の長所を生かした職種に思わず納得?

大人の世界の住人

▲ふだんはそんなそぶりも見せないくせに、時にドキッとするほど大人の女性を演じる新井。仕草がサマになってます。

火遊びしたい年頃

不良ぶって背伸びしてみたはいいが、やっぱりまだ子供な志村。

禁じられた愛!?

どうして露顕したのかというツッコミはこの際おいといて、衝撃的な同棲発覚シーン。なんだか「卒業Ⅱ」における安田舞奈の同棲発覚シーンを見てしまった時と等質の驚きがありますな。〝同棲〟の事実よりも、〝この生徒が!?〟という意味で……。

魔法少女プリティサミー

特報!! SPECIAL REPORT

NECインターチャネル
アドベンチャー

●発売日未定●価格未定●全年齢推奨●1人プレイのみ

プリティサミー サターンに参上う！

ビデオやテレビ、ゲームなどのメディアを次々と席巻した大人気アニメ「魔法少女プリティサミー」が、ついにサターンにも登場する。ゲームのシステムは、セリフや行動を選択していくアドベンチャータイプ。制作は、アニメーションの製作元でもあるAICが手がけているので、ファンの期待を裏切らないものになるはずだ。プレイヤーがサミーとなってラブラブモンスターを倒す日も近い!?

サターン版のサミーはここがスゴイよ！

その1 マルチシナリオだよ！

シナリオはマルチに展開。砂沙美のセリフや行動によって、さまざまな展開が待ち受けている。1度のプレイじゃすべては見られないかも!?

その2 アニメもいっぱい！

変身シーンなどの重要（!?）なシーンにはアニメーションシーンを用意。また、オープニング・エンディングはテレビとも違う新作になる！

その3 オリジナルストーリーなの！

気になるシナリオは、サミーの生みの親とも言えるスタジオオルフェがゲームのために描き下ろしたもの。テレビ版の世界観が描かれるのだ！

その4 テーマ曲を歌うのは！

オープニング・エンディングテーマを歌うのは横山智佐だ。今のところCD化の予定はないので、聞けるのはこのゲームだけなんだヨ！

ゲーム画面はこんな感じ！

フル画面でのグラフィックと半透明のメッセージウィンド、そしてキャラクターの表情が描かれるサブウィンドと、アドベンチャーゲームの王道を行く画面構成。これならサミーの魅力もバッチリ再現できるよね！

第208代ジュライヘルム次期女王候補の津名魅と、見事候補から落とされた裸魅亜。ゲームでも裸魅亜のイジワルが炸裂するのかなっ!?

キー！

サターンでもサミーにおまかせ！

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 85%

●セガ●3月28日発売●5,800円●パズル
●2人対戦プレイ可能●全年齢推奨

完成まで秒読み開始！花組対戦コラムスの新規ビジュアルを大公開！

発表から一瞬にして期待の新作にランクインした「サクラ大戦 花組対戦コラムス」、略して「花コラ」。今回も初公開の新規画面写真を交え、新たに明らかになった新情報をドーンと駆け足で紹介していく。見逃すなよ！

ストーリーモードの画面をGet！

帝劇三人娘の藤井かすみちゃん、榊原由里ちゃん、そして高村椿ちゃんが一同に会しているシーン。これは、「サクラ大戦」本編にはなかったシーンだね。三人娘ファンなら必見だ！

花火を見に行くんだ。
夜の見まわりさ。

「花コラ」には4つのゲームモード、1人専用、2人対戦、ストーリー、シンデレラモードがある、というのは前回お伝えしたとおり。今回はその中から、ストーリーモードと思われるビジュアルを入手。これを見る限り、LIPSも健在なのだ！

攻撃方法はいまだ不明のまま!?

さくらとすみれが対戦しているシーン。どうやら「2人対戦」のようだが、もしかすると「シンデレラ」モードかもしれない。この写真では、まだ攻撃方法がわからない。攻撃時にLIPSが表示される、ということだけはわかっているのだが……。

「段位認定モード」もあるぞ!!

「花コラ」には、段位認定モードがあることもわかった。あるいはこれが「シンデレラ」モードなのかもしれない。自分の好きなキャラを選んで、コラムスの腕をあげ、自分を磨いて……なんてネ。カンナのビジュアルと、中央の数字に注目だ。

サクラ大戦ファン必携デジタルファンディスク本日いよいよ発売!!

特報!! SPECIAL REPORT
完成度 100%

『サクラ大戦』関連商品の数々を……あの帝劇三人娘が紹介します。
帝劇出張販売所

相性占いゲーム
花組の人から出される質問に答えて……
花組メンバーとデートが楽しめる!

サクラ大戦・デジタルファンディスク、花組通信がいよいよ発売される。ニューメディア、デジタルファンディスクとは、一体なんなのか？　君のその目で確かめてくれ！

花組公演案内

今回は、これまでに紹介しきれなかった「帝劇倶楽部」の内容を、ピックアップしてお見せしていく。

まずは、花組の公演案内。１年分、10公演の内容を、花組の主演女優が自ら紹介してくれるこのコーナーは、立ち上げるたびに紹介される公演が変わる。だから、なかなか見られない「レア度」の高い公演案内もあふかも!?

これこそ「帝国歌劇団」の時の、彼女たちの素顔に触れるチャンスなのだ。

これは、帝劇10月公演「蛇女火炎地獄」の案内。カンナとすみれが主演のスーパー歌舞伎だ。

まだまだあるぞレア映像の数々

今までに紹介した以外にも、ファンならばぜひ見ておきたいビジュアル満載。たとえば左の写真は、「サクラ大戦」発売当日、昨年９月27日の秋葉原の模様。サクラ一色にディスプレイされたショップの様子が見れるぞ。左下は、藤島康介先生のラフ画。そして、下の写真は……。

速報！「花組通信」にこんなオマケが!!

花組通信がムービーカードに対応しているのは、もうみんな知ってるよね。もちろん、ムービーカードがなくてもムービーは見れるのだけど、再生されるコマ数がカード非搭載時で秒間約10コマ、搭載時であれば秒間約30コマとその差はなんと３倍。ムービーのなめらかさも、見るだけで違いがわかるほど。そして実は、ムービーカードを使っているユーザーだけにオマケがあったのだ。それは「サクラ」のオープニング！

記事を全て見てから…

あの「サクラ大戦」のオープニングが、より奇麗なMPEGムービーで見られる！　ツインオペレーター、ハイサターンなどでもOKだ。

「花組通信」制作者インタビューはP127から！

☆お気楽、極楽お嬢様ふたたび

銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニングエンジェル～

GALAXY FRAULEIN

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度 30%

●ハドソン●今夏発売予定●価格未定
●タクティカルアドベンチャー●全年齢推奨●１人プレイのみ

神楽坂ユナ、地球のために たたかいま〜す♥

ジャンルの壁を越え、お嬢様レジェンド復活!!

コミカルなストーリーとかわいいキャラクターで大人気の「銀河お嬢様伝説ユナ」の最新作がサターンにお目見えすることになった！　しかも今度の「ユナ」はタクティカルアドベンチャー。戦略性の高いシミュレーション＋アドベンチャーという新システムをひっさげての登場だ。今回は、ユナの新ライトスーツ公開＆「ユナ」の生みの親である明貴美加氏直撃インタビューをお届けする。また「ユナ」初心者のためには、ゲームとOAVからユナワールドを紹介していくぞ。

ユナの創造主、明貴氏に「ユナ3」計画を聞く！

ライトスーツもおニュー！

オリジナルビデオ最新作「深闇のフェアリィ」用に描き起こされたライトスーツ。期待の「3」ではコレを着たユナが大活躍!?

縦横無尽のユナワールドをおさらいするっ！

これまでもユナはゲームやオリジナルビデオアニメ（以下OVA）から音楽CDまで、メディアの壁を越えて活躍してきた。とくにOVAはゲームの背景と密接な関係にあるので、見ておくとさらにプレイが楽しくなるはず。ここではそんなユナワールドを紹介する。

GAME

「ユナ1」

●PC-エンジン
●92年10月23日発売

PC-エンジン用に開発されたデジタルコミック「銀河お嬢様伝説ユナ」。ユナがライトスーツに身を包み、闇の女王に立ち向かう。

「ユナ リミックス」

●サターン
●95年12月27日発売

「ユナ1」をサターン用にリメイク。CG、ムービーはすべて新たに描き起こされている。

「ユナ2～永遠のプリンセス～」

●PC-エンジン
●95年6月30日発売

前作から3年たって発売された「ユナ1」の続編。謎の宇宙艦隊の野望を阻止するためにユナが奮闘。パートナーのユーリィも登場。

　※「ユナ3」のゲーム画面は開発中のもの

明貴美加氏が語る「ユナ3」の新世界！

OVAキャラ「亜耶乎」も登場

「新しい"ユナ"は、キャラクターの魅力とゲーム性を両立させた作品になります」

クォータービュー視点で描かれたネオ東京。デフォルメされたユナたちが大活躍！

編集部■ずばり「ユナ3」のウリは？

明貴■そうですね。現在の開発段階で言えるのは、キャラクターの動きでしょうか。ちょこまかとした感じがすごくかわいいんですよ。

編集部■そうしたチビキャラの動きもタクティカルアドベンチャーならではの魅力でしょうが、なぜ今回から新システムを採用されたのですか？

明貴■これまでの「ユナ」では、ゲームとして"遊んでもらう"ことよりも、ストーリーやキャラクターを"見てもらう"ことに、力を入れて制作してきました。もともとデジタルコミックはゲーム機で見るアニメやマンガみたいなものですから、当然ですよね。こちらとしても、キャラクターの魅力をユーザーに感じてもらいたい、という思いが強かったですし……。ただ、ゲーム機の規格にそったソフトとして発売している以上、あくまでゲームとして「ユナ」を見る方もいるわけで……。残念ながら、そういった方からは「『ユナ』はゲーム性が低い」という視点でしか、評価していただけないことがあるんですよ。そこでスタッフと話し合って「じゃあゲームとして評価される作品を作ってみようか」ということになったんです。もう1つの理由は、サターンでデジコミを作ると、もうほとんどアニメと変わらないものができてしまうんです。でも、それなら今はOVAもありますから、そちらで楽しんでもらえばいい。せっかくサターンで出すのであれば、ゲーム性の高いジャンルで挑戦してみよう、ということになったんです。

株式会社レッドカンパニー 作画部 キャラクター・デザイナー

明貴美加氏

『機動戦士ＺＺガンダム』『機動戦艦ナデシコ』のメカデザインでも知られる明貴氏。現在はOVAのVOL.3と「ユナ3」制作に奮闘中。

編集部■"タクティカル"ということは、普通のアドベンチャーよりも戦闘が重視されているのでしょうか？

明貴■そうです。ゲームは戦闘を中心に進行します。物語は、いきなりユナたちの住むネオ東京が侵略されるシーンから始まるんです。ユナは1人で破壊された街を歩きながら、バラバラになった仲間を探すことになります。仲間が増えるにつれ、戦闘も個人戦からチーム戦へと、変化していくんですよ。

編集部■「ユナ」ファンなら、自分のお気に入りのキャラを探しまわる楽しみもありますね。

明貴■ええ。今までのユナシリーズに登場したキャラは総出演しますから。ただ、ゲーム中の選択によっては、好みのキャラが仲間にならないこともありえます。エンディングは1つですが、ゲームの過程はプレイヤーによって違ってくるでしょう。また、1回のプレイで、すべてのキャラが仲間になることはありません。

編集部■システムを変えたことで、キャラクターとしてのユナらしさは、どこで見せていくのでしょうか？

明貴■たとえば、最初に触れた「キャラの細かな動き」も、ユナの性格や感情をあらわす1つの手段になりますね。そうした細部の仕様は、現在作り込んでいる最中です。期待していてください。

今度はタクティカルアドベンチャー！

超豪華プレゼント

明貴氏のサイン入りポスターを3名の方にプレゼント。住所、氏名、年齢をハガキに書いて、編集部「ユナポスター」係まで。

「ユナ～哀しみのセイレーン」

●PC-FX
●96年3月8日発売

同名のＯＶＡをもとにアニメーション表現に優れたPC-FX用に作られた作品。オマケも好評だった。

ＯＶＡ

『哀しみのセイレーン』

●ビデオ／LD●各30分
●VOL.1：95年9月21日
●VOL.2：95年11月22日

ユナのＯＶＡ第1弾。銀河を征服しようとする反逆者の汚名を着せられてしまうユナ。果たして、ユナを罠にはめたのは誰なのか？

『深闇のフェアリィ』VOL.1

●ビデオ／LD●各30分
●ビデオ：96年12月21日
●LD　：96年12月21日

ＯＶＡシリーズ第2弾。コミカル路線から一転してのシリアスなストーリー展開が魅力。機械を操る妖機3姉妹がユナの命を狙う！

『深闇のフェアリィ』VOL.2

●ビデオ／LD●各30分
●ビデオ：97年1月22日
●LD　：97年2月1日

おなじみユーリィーやポリリーナ、闇のお嬢様13人衆が大活躍。最終巻となるVOL.3は、ビデオ（5/21）、ＬＤ（6/1）に発売予定だ。

龍的五千年 DRAGONS OF CHINA

トップアーティストたちが結集!驚愕の近未来アドベンチャー登場!

●イマジニア●4月25日発売●6,800円●アドベンチャー●1人プレイのみ●全年齢推奨

超豪華スタッフがおくる、伝奇アドベンチャー!

さまざまなジャンルのタイトルを精力的に発売しているイマジニアから、中国の龍をテーマにした、壮大なスケールのアドベンチャーが登場する。驚くべきは、そのスタッフ陣。寺田克也氏、韮沢靖氏ら、各分野の一流どころが顔をそろえているのだ。これだけの実力派の手による作品ともなれば、各氏のファンならずとも期待したくなるところ。この第一報では現在確認できている情報をあますところなくお伝えする。

未来の中国を舞台に、復活した「龍」をめぐって壮大なストーリーが展開される。

キャラクターデザイン 寺田克也氏

「VF2」のキャライメージイラストでもおなじみ。その活動は幅広く、コミックやイラストなど、多くの分野で活躍中のイラストレーターだ。

モンスターデザイン 韮沢 靖氏

国内におけるモンスタークリーチャーの第一人者。「龍」のデザインでは、中国の文献、資料を参考にしつつ、独自の解釈によるイメージを展開。

舞台は中国、キーワードは「龍」

邪龍

永き眠りより目覚めた、邪悪なる龍。すべてを破壊し、拒絶する負の存在である。こいつがラスボスなのだろうか?

龍ばかりでなく、いろいろなタイプのモンスターが登場。韮沢氏のデザインが冴える!

シナリオ 加藤正人氏

日本シナリオ作家協会理事、日本アカデミー賞協会会員という肩書きを持つシナリオライター。映画やテレビドラマのシナリオをおもに手がける。

音楽監督 都留教博氏

アニメ「アルスラーン戦記」の音楽を担当し、現在もさまざまなメディアで活躍中の作曲家。民族音楽に造詣が深く、中国を題材にした作品も多数。

ゲームの流れ

このゲームは8章からなっており、各章とも「情報収集&対ザコモンスター戦→中ボス戦→大ボス戦」という構成になっている。ザコや中ボスにはさまざまな種類のモンスターがいるようだが、大ボスはつねに龍。これに勝てば、次の章へ進めるという仕組みだ。戦闘をはじめ、システムの詳細はまだ不明だが、今後わかりしだいお伝えしていく予定だ。

冒険

人に会い、情報を集める。いわゆるアドベンチャー。どんなシステムが気になる?

戦闘

各章に1回、必ず中ボスとの対決がある。もちろん、ザコ敵もいろいろ登場するぞ。

龍との対峙

各章のラストでは龍と出会い、戦うことになる。これに勝てば章クリアだ。

未来の中国で展開する壮大なストーリー

前ページでも紹介したとおり「龍的五千年」の舞台は中国、時代は近未来(西暦2099年)。中国は高度な経済成長を遂げ、2度目のオリンピック開催を翌年に控えている、という世界設定になっている。このオリンピックのためのスタジアム建設中に遺跡が発掘され、そこに封印されていた邪龍が覚醒してしまった……というのが物語の発端となる。甦った邪龍は天高く舞い上がり、空へ消えていく。そして、この日を境に世界は天災に見舞われ、各国の主要都市は壊滅的な打撃を受けてしまうのである。

主人公ケン──世間に認められず、孤独に龍の研究を続けている青年、の住む東京もまた、龍によって見る影もなく破壊されてしまう。邪龍をしずめるには、中国各地の遺跡に眠っている「善良な龍」の力を集結するしかない。しかし、そのためには遺跡に行き、彼らの眠りを解かなければならない。ケンは単身中国に渡る決意をする。

こうして、ケンの冒険が始まる。中国で彼を待つものとは、果たして……。

ファン
ケンの財布を盗んだことをきっかけに、彼と関わっていく孤児。目と耳が異常に発達している。

ケン
本編の主人公。龍を実在の生物としてとらえる研究を続けていた。研究への情熱は人一倍強い熱血漢。

ナオミ
ケンのアシスタントで、彼に想いを寄せる聡明な女性。コンピュータのエキスパートであり、勘も非常に鋭い。

ケンは龍の研究を続けていたが、学会にはまったく相手にされていなかった。そんな折、本当に龍が復活してしまう。

甦った邪龍は天変地異を起こし続ける。これを止めるべく、ケンは中国を目指す。

物語のカギをにぎる「伝説の八龍」

「伝説の八竜」とは、ストーリー中で重要な役割を果たす8匹の龍──人龍、水龍、黒龍、火龍、光龍、氷龍、地龍、天龍の総称。それぞれに能力や役割が異なっており、性格も八者八様。彼らすべてが、邪龍封印の手助けをしてくれるという「善良な龍」なのかどうかは定かではないが、ともかくケンたちが、この八龍と密接に関わっていくことになるのは間違いない。ここでは、八龍のうちの3体を、韮沢氏のイラストとともに紹介していこう。

伝説の八龍
中国各地に眠っていると思われる龍たち。写真のような人間形態をとることも可能だ。もちろん、その真の力は、本来の姿に戻った時にこそ発揮されるのだが。

人龍
八龍のなかで、最も人間に近いと言われている龍。仙人が修行の末に昇天し、龍と化したのが人龍である、という言い伝えもある。

黒龍
力を象徴する龍。かつては、武人たちの間で神として崇められていたといい、その戦闘力は八龍のなかでもトップクラスである。

天龍
八龍の頂点に立つ龍であり。すべてを統括する存在。この天龍の力を借りることができれば、強大な邪龍を封印することも可能なのだろうが……それまでの道のりは、長そうだ。

人龍の会話シーン(人間形態)と変身シーン。セリフに出てくる「宝玉」とは、チャンの持つ宝玉の数珠のことなのだろうか。

チャン
龍を自在に操れたという、チャン一族の末裔。「宝玉の数珠」という秘宝を持つ。邪龍を封じる方法を知っている。

CYBERBOTS FULLMETAL MADNESS

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度 95%

- カプコン
- 3月発売予定
- 通常版5,800円
  超限定版7,800円
- 対戦格闘
- 拡張RAM対応

サターン版オリジナル要素の1つが、今月の表紙を飾る零豪鬼。知る人ぞ知る究極のVAがついに登場だ。その正体は不明で、どのように登場するのかも謎だが、最強のVAとなることは確実だろう。今回はその驚異の技の数々と、零豪鬼の秘密について開発者に緊急インタビュー。

今まで数多くのカプコンゲームに登場してきた豪鬼。ボッツではなんとVAとして登場する。おなじみの必殺技がレーザーやミサイルなどに変わってボッツ風になり、強さと派手さを兼ね備えた零豪鬼。今回の画面写真の中には意外な秘密が隠されているらしい。ゲーム中ではどんな活躍をするの見せてくれるのだろうか？

零豪鬼見参

株式会社カプコン
開発本部第6グループデザイン室
岡野正衛氏

代表的な仕事……アーケードゲームの販促物のデザイン、制作。最近はシークレットファイルシリーズ、カプコンフレンドリークラブなどのデザイン、編集。
趣味……おもちゃ集め。それとなぜか今年に入って食べ物のカロリー計算に凝っている毎日。

　※画面写真はすべて開発中のものです。

超限定版は？パッケージ

これが超目玉のＤＸシークレットファイルの表紙だ。

大阪湾で戦う零豪鬼VSスーパー８！　開けると飛び出す迫力満点のパノラマブックも付いてくる。

これが目印

零豪鬼

G-13EX ZEROGOUKI

ある文献には、かって格闘界に「ゴウキと呼ばれる最強の戦士がいたと伝えられている。機体の設計者がその人物に深い憧憬と畏怖を感じていたことは想像に難くない。現在コロニー連合軍により１体のみ存在が確認されているが、国籍やメーカー等は不明。とりわけそのエネルギー源（駆動原理）は一切謎に包まれている。

名称：零豪鬼（ゼロゴウキ）
コードナンバー：G-13EX
装甲材質：ゴーマニウム合金
本体重量：118.5t
頭頂高：22.0m
ジェネレーター出力：6.660kw
センサー有効半径：33.920km
開発国（メーカー）：不明
所属：不明

開発者に聞く、「零豪鬼」誕生の秘密

　まずボッツに零豪鬼が登場することになったきっかけは、業務用を開発しているときのミーティングで、「ボッツにも豪鬼出しましょうか？」という話が出たことからなんです。そのときは冗談で終わったんですけど。その後、スケッチしてたメカ豪鬼が某社の設定資料集に載って、あとはユーザーさんにに押されたという感じですね。本当は出す予定はなかったんですが、「豪鬼入れんと作ったらあかん」とまで（澤田氏に）言われてはね。（笑）
　みなさんが気になるであろう零豪鬼の名前の元ネタですが、ロボット好きなら一発でわかりますよね。一応正体不明なヤツだから「零」ということにしておいてください。初ゴウキも弐ゴウキもいけるかな。まあ、これはシャレですけどね。（笑）
　開発は結構苦労しました。動きの部分でも元々人間がやっている動きなんで、再現が難しかったし。波動拳にしてもボッツの世界じゃ地味に見えるからレーザーに変えたりと。一応瞬獄殺も入ってますよ。見た目はすぐにそれとわからないかもしれませんけど。おまけにボッツの開発が終わって１年以上経っているので、敵の作り方を忘れていたり。いろんな人に聞いたり思い出しながら作っていくのが大変でした。
　ユーザーの方には元の豪鬼とどこが違うかを比べて貰いたいですね。技とか。それと電撃ダメージになったときは足に注目！　実は足に４人家族が住んでいる家があるんですよ。
　今回のサタマガの表紙ですが、これが世に出す最初のものなんで、全体像を克明に出すよりは、ちょっとシルエットっぽく。おぼろげに出てくる感じに仕上げてみたんですが。どうでしょうか？

同席者はおなじみマネージャーの澤田氏と企画アドバイザーの磐野氏＆サタマガ担当の芥川嬢。以前はサタマガ側が「移植を、移植を！」と押していたが、最近はすっかりカプコンの熱気に押され気味。

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

TM

●SNK ●4月25日発売予定 ●6,800円 ●RPG

特報!! SPECIAL REPORT

業務用の最新作サムライスピリッツ天草降臨も人気爆発中のSNKが放つ渾身の一作、RPG版サムライスピリッツの武士道烈伝。今回も新しく入手した画面写真を基に、このゲームの魅力に迫る。

疾風の「鈴音(レオン)」が使う奥義を初公開!

武士道烈伝のオリジナルキャラとして以前紹介した疾風の鈴音は、ストーリーに大きく関わっている重要な人物であり、ゲームを進める上で欠かせない存在なのだ。ときにはパーティの仲間に加わり、プレイヤーと旅路を共にする。そんな彼の奥義は風を使ったものがほとんどだが、攻撃系、攻撃補助系、回復系と一通り便利な奥義を体得している。その一部の奥義の画面写真を入手したので紹介しよう。

奥義・飛翔虹刃

残像が残る速さで敵陣へ突進。

まずは正面にいる怪鳥を攻撃。

その攻撃は剣の軌跡が残るほど。

手前の敵にまで当たる。

奥義・翔破斬

覇王丸の持つ奥義、弧月斬に似た技。剣の軌跡が星を表しているようにも見える

奥義・風翔空舞ー隼ー

なんと鈴音は風の力で体力回復まで行える。しかも全員に有効なようだ。頼れる。

奥義・旋刃裂斬

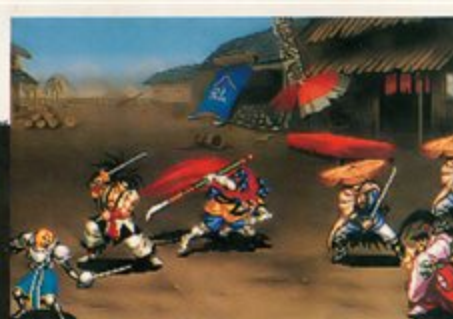
宙を舞いながら得意の風を巻き起こし、鋭い風刃を放って複数の敵を切り刻む。敵が数多く出現したときに役立つ奥義だろう。

奥義・風刃眩瞑陣

風の力を用いて、相手の動きを封じ込める技。強力な奥義を使ってくる敵や動きの素早い相手に仕掛ければ優位に闘いを進められるぞ。

これが サターン版画面写真

一人旅を続ける幻十郎が差し掛かった村。村人は井戸を囲んで不安げ。村人が言った「大男が村の宝を盗んだ」と。

ナコルルが主人公の場合の1コマ。父・ラメトクの帰りを待つ姉妹に不吉な知らせが！ 格闘ゲームではわからなかったキャラたちの背景が明らかに。

主人公キャラではないが、狂死郎やシャルロットも仲間になる。狂死郎には派手に闘ってもらいたいね。

基本システムはRPGと同じ。町や関所はもちろん、写真には船もある。

天涯孤独の一人旅という設定の幻十郎。厳しい戦闘になりそう。

幻十郎と共に旅をする鈴音。孤独な彼との相性はどうなのか？

「妖花慟哭之章」攻略に関わる「邪銅鐸」って？

太平の世を魔界に変えて全世界を征服せんと現れた魔界の巫女羅将神ミヅキ。彼女が世界征服のために作り出した最終兵器が、この「邪銅鐸」だ。世界各地を混乱に陥れる邪銅鐸を探し出し、その地域の邪銅鐸を破壊して平穏を取り戻していくことが「妖花慟哭之章」のゲームシステムになる。

銅鐸とは

西日本などで多く出土している、つり鐘の形をした青銅製の器物。弥生時代の祭器や楽器だったと言われているが、未だに諸説があり古代史の謎とされている。ミヅキが作り出した邪銅鐸も同様に謎の兵器なのだ。

柳生十兵衛と共に魔神要塞に乗り込んだ覇王丸とナコルルがその最深部で見たものは、今まさに全世界へ放たれようとしている7色の邪銅鐸とそれを守る「阿弓」という名の魔人の姿だった。

平穏を取り戻せ

全世界に発射された邪銅鐸はミヅキの思惑通り、各地に被害を及ぼし始めた。村人に哀願される一行だが、邪銅鐸は一体どこに!?

銅鐸を守るボスキャラ

各地に散らばった邪銅鐸には、ボスクラスの敵がそれを守護している。ここにいるのは魔人「シパルバ」。この後には壮絶なる死闘がプレイヤーを待ち受けている。

世界各地へ発射！

セーブは黒子におまかせ！

過酷な旅には休息も必要となる。ゲームを中断するために必要なデータ保存は、なんとあの黒子が受け持ってくれるのだ。黒子はフィールド上の「目立たぬようで目立つ」場所に立っている。見かけたらこまめにセーブだ。

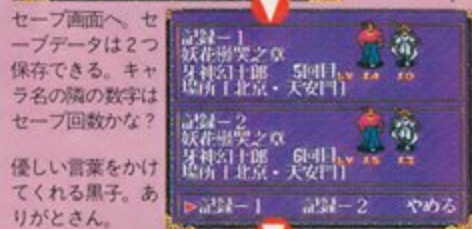
黒子が堂々と町の中に立っている。この衣装で外にいると確かに目立つね。彼なりに忍んでいる？

あら、こんなところにも黒子が立っている。とても怪しいが、セーブのために話しかけてみよう。

内情は察しているらしく、話しかけると、セーブするか否か聞いてくる。「はい」と応えると……。

セーブ画面へ。セーブデータは2つ保存できる。キャラ名の隣の数字はセーブ回数かな？

優しい言葉をかけてくれる黒子。ありがとさん。

※サターン版以外はすべてネオジオCD版。
すべて開発中のものです。

●メサイヤ●今夏発売予定●価格未定●シミュレーションRPG

ラングリッサーIIIの感動から半年と経ってない今、なんとその続編であるラングリッサーIV(仮)が発表された。奥深い戦術性と魅力的なキャラクターによって形成される究極のSLGが、今再びサターンに登場する。今回は、主人公と一部の主要キャラのイラストを入手したので、ゲームの概要とともに紹介していくぞ。

14歳・男
村長の実の息子で、ランディウスを「兄上」と呼び、実兄のように慕っている。ちょっぴりナルシストらしい。

15歳・女
村長の実の娘で、リッキーの姉。ランディウスを「お兄ちゃん」と呼ぶ。平凡な生活をしてきたが、その内には希に見る魔力を秘めている。

16歳・女
カコンシス王国のもう1人の姫。姉にコンプレックスを持つ。魔法の才能がない代わりに剣術を鍛えた。

今度のラングリッサーはどうなるの?

ラングリッサーIVの基本システムはボードタイプの戦術SLGで、シリーズを通して根本的な変更点はないようだ。ラングシリーズ特有の、指揮官と傭兵の部隊編成や、その成長とクラスチェンジはもちろん、数多い登場人物たちの人間関係が絡み合う劇的なイベントなども健在。さらに、ラングシリーズに欠かせない魅力的なキャラクターは、うるし原智志氏が手掛けているのでファンは安心していいだろう。その完成されたシステムと豪華キャスティングで、SLGとしての完成度がさらなる飛躍を魅せることは間違いないだろう!

昔、エルサリアの地で繰り広げられた光輝の末裔とヴェルゼリアの戦い。その結果、光輝の末裔が勝利をおさめ、そして聖剣ラングリッサーは魔剣アルハザードを封じ、天界へと消えていった。

その出来事から200年後、エルサリアを離れた別の大陸がラングリッサーIVの舞台となる。

ランディウス

17歳・男
幼い頃、洪水で村が全滅した。付近の村から助けにきた人達に救助され、その村の村長に実の子同然に育てられた。

16歳・女
カコンシス王国の姫で、アンジェリナの双子の姉。魔法使いとしての才能に恵まれ、戦いではその力を発揮する。

「心機一転がんばります」

キャリアソフト
高田慎一郎

キャリアソフトはメサイアのラングリッサーチームで作った会社です。まず第1弾は「ラングリッサーⅣ」を作るわけですが、「ラングリッサーⅢ」で大分サターンでやれることが勉強できたので、今回は新しいことにチャレンジします。一見「デア　ラングリッサー」っぽいけど、中味は違います。ターンもフェーズもないんですよ。例えば、移動が速い人間はどんどん行動できるとか。本当はⅢでリアルタイムで"読みの戦略"を重視したシステムをやりたかったんですけど、あれだけの人数をリアルタイムで動かすのは難しかったんですよ。だから、Ⅳではルールを若干簡単にし、読みの戦略性を持ちつつ、遊びやすいシンプルなシステムにしたわけです。

シナリオは今回は分岐をやります。分岐は基本は3本、でも明確に3本というよりは、複数分岐制と言ったほうがいいかな。シナリオは隠しシナリオを抜いて40ぐらい。1本に25シナリオ前後入ってます。出来るだけ面ごとに戦略性を変えるように作りますよ。

あ、そうそう、ヒロインセレクトはまたやりますけど、それは決してメインのウリと思わないでください（笑）。もちろん友情や恋愛といったプレイヤーの感情があって仲間を得るような展開になって欲しいんですけどね。

それからシナリオもいつもとは違います。とりあえず帝国が攻めてくる（笑）このパターンは3回もやったんで今回さすがにね。まず自分の村が襲われるのは仕方ないとして、実際に戦争が始まるのは4話目ぐらいから。アンケートにも「いい加減ワンパターンはやめろ」ってあったんで「よし、みてろよ」と頑張りました。"帝国"もやめました。でも"連邦"になっただけで、あんまり変わってないかも（笑）。でも内容は深いです。

Ⅲ以前は、主人公の視点から話が進んでいって、Ⅲからは敵側の視点もどんどん入れて、「三国志」のような戦記物にしていったんですよ。今回も基本的にはシミュレーションだから戦記物がいいと思うんですが、国を絞って、キャラを深く掘り下げたいんですよ。戦争を描くというよりは、そのなかで生きている人間のほうをメインに描こうと。「この2人は仇同士だから、必ずこの2人を戦わせよう」とか、プレイヤーがユニットに対して感情をこめられるようにしようと思います。

そうえいば、今回の主人公は最初から設定がしっかり出てくるんですよ。洪水で村が流されて、村長が助けに行ったら、母親は死んでいて、乳飲み子の主人公がいたと。

そうそう"光の末裔シリーズ"は実はⅢまでの3部作でお終いにしました。光の末裔でもなんでもないただの若者が主人公です。まあ、ラングリッサーそのものは重要な位置を占めますけど、でもストーリーとしてみたら本当は出なくてもいいくらいのものかも。誰が誰の子孫ということもないし。今までラングを遊んでない人でも楽しめるはずです。

だけどラングマニアのことも忘れてませんよ。隠しアイテムはあるし、隠し面は恒例の超ラングもやる予定です。今までのシリーズに出たキャラの1人が主人公になるはず。

今いろいろ言っても出るのは夏ですからね。だけど、覚えてる人だけがちょっとトクをするような耳寄り情報がいつ出るかわからないですよ。週刊だけど頑張ってサタマガをチェックしましょう（笑）。

メサイヤ時代からの盟友・肥田泰治ディレクターも同席。ちなみに、肥田氏の華麗なる（？）過去を知りたい方は、サタマガの95年12月号82ページを見よ！　そして驚け！

発売元のメサイヤからは広報の金輪氏が参加。机の上にずらっと並べられたのは、Ⅳのキャラの原案ラフスケッチと、うるし原先生の決定ラフスケッチ。

キャリアソフト株式会社

■設立経緯

日本コンピュータシステムの組織改革の一環として、メサイヤ事業部の開発部隊を外部組織とした。その第1弾として従来「ラングリッサーシリーズ」に携わってきたスタッフ全員が独立したものです。

■代表取締役　渋谷実夫のプロフィール

1986年からジャレコ、テクモの営業責任者を経て、1992年NCS、メサイヤ事業部の事業部長に就任し、1996年6月退任。その間ラングリッサーシリーズをはじめヴァルケン、らんま1/2シリーズ、マクロス、超兄貴、全日本プロレス等を総合プロデュースした。

■キャリアソフトのゲーム開発に関する基本的考え方

1、若い感性と自由な環境で作品化する。
2、自己主張できる作品を目指すが、自己満足の作品にはしない。
3、ユーザーに感動と納得を与える作品リリースする。
4、ユーザーの指摘は謙虚に受け止め、決して言い訳をしない。

え？ もう復活？ すごいぞラング！ すごいぞパショラン！

ゲーム自体が延期しまくったラングリッサーⅢ。パショランもずいぶん長く続き、ようやく終了。担当Nもライター K氏もホッとしたのも束の間、なんともう復活か！ 今回はよろしくお願いしますよ、高田さーん！

ウッキー高田が語る!!
ラングⅣキャラクター列伝
Vol.1 ランディウス

キャラ紹介といっても、裏話メインなので、通常の設定が知りたい方は、記事のほうを見てね。だって、通常の設定を書いてもつまんないなぁと思って……。

◀原案ラフ

いいとこのおぼっちゃんタイプですね。担当Nはわりと好みだったんだけどな。あんまり主人公らしいインパクトがないかも。

うるし原先生決定イラスト▶

とはいえ、あの原案からどうやったらこうなるの??? ディハルトよりはおとなしいけど、やっぱ髪の毛は逆立つのねん。

主人公の青年である。そのくせ、名前が決まったのが一番最後で、さらに細かい設定が決まったのも一番最後のキャラでした（笑）。最初は、

1.両親がいない。

2.村長の家に引き取られている。

以外の設定は、な〜んもなし。両親がどうしているか、なぜ村長に引き取られたかなどの話には一切触れていなかった。今思えば、ラングⅡのエルウィンの設定も、そんな感じだったなぁ。剣の師匠ドレンというキャラも、ラングⅡの小説を見てから、追加したし……（おいおい）。

シナリオが完成した時点では、ランディウスはこの設定のままほうっておかれて見向きもされなかったのだが……。

ある日、いつもラングの小説を書いてくれる紙井さんから電話があり、「主人公の両親とか、何の設定もないんですか？ 両親との再会とかあるのかなと思ったんですけど？」と質問を受けてしまったのです。

しまった！ 忘れていた〜！ とか思い（主人公を忘れてどうする！）、急いでディレクターを集めて緊急シナリオ会議。ついで他にも影の薄いキャラが2人いたので、こいつらのネタももう少し考えようということになった。しかしシナリオはほぼ完成しており、大きな変更はきかない（アフレコ脚本の締めが迫っているので）。いわゆる追加修正が少なく、でも面白いネタをということで会議はスタートしたのである。

それから2日（実際に主人公のネタに使った時間は半日）……。ついに主人公の設定が決まった！

上記の1と2の設定に加え、何と「3.主人公が赤子のころ、住んでいた村は洪水で流れた。母親は岸に泳ぎ着いたときに死んでおり、救助しにきた村長が主人公を拾ったのだ。」という設定がついたのである。

何も変わってないじゃないかって？ ちゃんとこの後、両親とかがどうなるかなども決めているのだ。

いったい、半日のアイディアでどれだけかかわかったのか？ それは遊んでからのお楽しみです。でもⅣの発売は半年ぐらい先になるから、みんな忘れているよね、きっと（泣）。

まったまたやるぞ!!! 隠しシナリオ募集

ラングⅢに引き続き、ラングⅣの隠しシナリオだ！

プレゼントはいつものことながら内容未定！ ただしスタッフクレジットにサンクスとして登場することは間違いないし。プレゼントはたぶんテレカやポスターはあるはずだ（だよね、メサイヤさん）！ しかし、プレゼントは発売日前後になるという遅さ（ラングⅢがそうだった！）

熱いネタを考えて、ガシガシ送ってくだされ！

【募集の注意】

- ■ネタが従来の類似タイプでない方がポイントが高い！
- ■セリフだけの一言ネタでもいいが、面ごとデザインする方がポイントは高い！
- ■特殊なCGが多いものは作れない！ なので自然地形や中世の建物のマップを使用するものが使用されやすい！
- ■特殊なユニットはあまり描けない！ 1つか2つならOKだけどそれ以外は……。つまり、特殊な指定のあるユニットが多いと無理。
- ■特殊な顔グラはあまり描けない！ やれても専用に1つくらいしかかけないと思うので、顔グラは一般兵とか、一般兵とか、これまでのシリーズの登場人物がベスト。
- ■簡単なマップと配置。そしてネタが書いてあるのが理想です。今までの隠しステージを参考に見てみてね。

締め切りは3月7日必着!!

これもまたまたやるぞ 当然やるぞ!! イラスト募集!!

ラングⅣだけでなく、ラングシリーズのイラスト募集。でもラングⅣのキャラがたくさん紹介されるようになったら、ラングⅣのイラストも描いてね。

【あて先】
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部内
「パッションラングリッサー」係 まで

次回はいつになるか分かりませんが……

次回のキャラ紹介はリッキーを予定。あと、キャリアソフトの絵描き部屋というのを作ります。あくの強いCGスタッフの、お遊びコーナーです（予定）。プログラマーとディレクターの部屋がない……、まぁいいか。

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

新着のセガサターンソフトを取りそろえたこのコーナー。本誌初登場ソフトも多数収録!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

発売直前のセガサターンソフトを一挙に紹介。話題のソフトの制作進捗状況もわかるぞ!

NEW! LAST BRONX

●セガ●発売日未定●価格未定●対戦格闘●全年齢推奨

アーケードで人気を博した3D武器格闘ゲーム。家庭用移植に向け、日々着々と開発進行中！

熱い奴等が帰ってくる!!

'96年6月からアーケードで稼動、アタックキャンセル（出しかけた技を途中で止める技術）を駆使して各人各様の武器が生み出す、様々な空中コンボ（途切れのない連続技）の楽しかったラストブロンクス。以前にも移植の情報が伝えられたが、今回は、なんとトミーとヨーコの対戦画面を入手できたぞ！ セガのAM3研によると、現段階ではアーケード版の完全移植に向け、全力を投入中。今回掲載のバージョンでは、すでに各人の技が入力可能だとか。また、キャラクターの外見や、今回は公開されなかった背景などについては、今後、順次クオリティをアップしていく予定とのこと。華麗な空中コンボや迫力ある戦いが再開されるまでは、もう少しの辛抱だ！

トミーのこの構えは餓砕棍（がんさいこん）か？ コンボ技なども早く見てみたい。

Jリーグ ビクトリーゴール'97

●セガ●3月14日発売●5,800円●スポーツ●マルチターミナル6対応●全年齢推奨

完成度 ?%

大人気サッカーゲームの'97年度最新データ版が早くも登場。コイツで春からゴールラッシュだ。

サッカーファン待望の「ビクトリーゴール」最新作が、'97年度の最新データで登場する。ゲームは実際のJリーグの試合をリアルに再現。フルポリゴンで描かれたスタジアムで、モーションキャプチャーで魂を注ぎ込まれた選手たちを自由に操作することができる。前作からの変更点は、モーションやカメラワークの追加、演出の強化、セットプレイでのキッカーの選択など盛りだくさん。さらに、好評の木村和司氏の実況に加えて、副音声としてセリエAの実況を担当するジローラモ氏の実況も用意されている。もちろん主題歌を歌うのは光吉猛修氏だ！

ユニフォームのデザインはもちろん、選手の髪型や肌の色などまでも忠実に再現されている。写真中央の田坂選手に注目。

強豪揃いの全17クラブを完全網羅。今年からJリーグに昇格した「ヴィッセル神戸」も、ゲームソフトに初参戦だ！

ナイトゲームのカクテルライトで映し出された選手の影や、天候によるグラウンドコンディションの変化といった要素も用意されている。

視点変更も可能！

前作同様、視点の変更も可能。縦・横・斜め3種類の中から、プレイヤーが任意に設定することができるぞ。自分の見やすいアングルでプレイしよう！

NEW! マジカルドロップ3 ～とれたて増刊号～（仮）

完成度 40%

●データイースト●発売日未定●価格未定●パズル●全年齢推奨

アーケードでも大人気！　あのマジカルドロップ最新作がパワーアップして、早くも登場！

新キャラもグンと増え、ストーリーモードもパワーアップ

天井から下がってくる玉を下から拾って天井に打ち出し、同じ色の玉を縦に3個つなげて消していく。一定時間以内なら後からくっつけても連鎖が可能という斬新なシステムが楽しいマジカルドロップ。そのシリーズ最新作が早くも登場。タロットカードをモチーフにしたキャラクターも、前作より大幅に増えているのだ。新モードとして加えられたすごろくモードは対戦も可能で、新たな楽しみ方も増えている。単なるアーケード版の移植ではなく、家庭用オリジナル要素をはじめ、随所がパワーアップされているぞ。

キャラクター選択画面では見たことのないキャラが大勢いるのがわかる。

おはなしモード

選んだキャラでCPUを倒していくことにより、ストーリーを見るモード。各キャラの組み合わせで600以上の会話が用意されているのだ。

たいせんモード

他人と対戦できるモード。この中でも2種類のモードがあり、従来のルールで戦うものと、好みでルールを変更できるものがある。

ひたすらモード

1人で延々とパズルを続けるモードで、難易度別に3モードある。今回は選んだレベルによってゲームフィールドの広さが変わるのだ。

すごろくモード

すごろくの要領でコマを進め、止まったマスによりさまざまなイベントゲームをこなしていくモード。1P、2P対戦モードが選べる。

　※画面はアーケード版のものです。

NEW! BREAK POINT

完成度 80%

●パック・イン・ソフト●5月発売予定●6,800円●スポーツ●全年齢推奨

世界のトッププレイヤーを操って、スーパーカップ優勝を目指そう。対戦プレイもアツいぞ！

実戦感覚テニスゲーム登場

フルポリゴンで展開するリアルテニスゲームが登場。モーションキャプチャーで作成した、本物そっくりのリアルな動きでゲームを楽しむことができる。ゲームモードもシングル、ダブルスはもちろん、4大会を制覇していくスーパーカップや最大8人でトーナメントを戦うトーナメントモード、好きな相手を選んで練習できるトレーニングモードなど、豊富に用意されている。ライン際のきわどいプレイもリプレイ機能で確認できるぞ！

世界各国から集まった個性豊かな8人のトッププレイヤー。この中から自分の好みの選手を選べる。

ダブルスもできる！

マルチタップを使えば4人同時プレイもできるぞ。友達を誘ってやるしかない！

コートは芝、クレー、ハード、室内と4種類。試合開始前に、自由に選ぶことができる。

各選手のオリジナリティーあふれるフォームも、バッチリ再現されているのだ。

リプレイ機能付き

見たい時にいつでもリプレイを呼び出すことができる。しかも、視点が7種類用意されているので、お好みで選べるぞ。

実際のテニスと同じように、ボールに飛びついたりすることもできる。その他にも……。

NEW! Cat the Ripper～13人目の探偵士～

完成度 70%

推理に不慣れな人もミステリー通も、どちらでも楽しめる、本格派の探索アドベンチャー。

●トンキンハウス●7月発売予定●価格未定●アドベンチャー●全年齢推奨

目覚めると、そこは殺人現場だった!?

血まみれの死体の脇で目覚める君。何故こんな所にいたのか？　犯人扱いする警察から逃れ、真犯人を暴き出せ！

ここは現実と平行するパラレルワールド。この世界では、一昔前までシャーロック・ホームズが実際に事件を解決しており、「探偵士」と呼ばれる人々が、犯罪捜査に警察よりも強い権限を持っていた。だが、いつの日からか決まって探偵士を狙い、しかも、必ず現場に「猫」を連想させる手がかりを残していくという殺人鬼が現れた……。ミステリー作家として高い評価を得ている、山口雅也氏の同名の小説が本ゲームの原作。声優陣も渋い所を押さえてある。クイーンら名探偵を彷彿とさせる探偵達の推理の仕方や、なぜか嬉しいバッドエンディングなど細かい部分が凝っているようなので、ミステリー通でもそうでない人でも十分楽しめる。

パンクな格好の左2人は、刑事とそのとぼけた女助手。右が君の依頼した「探偵士」だ。

パラレルワールドのイギリスで切り裂き猫(キャット)が静かに笑う

エイナスファンタジーストーリーズ～ザ・ファーストボリューム～

完成度 95%

豪華声優陣を起用したトークイベントでストーリーを盛り上げてくれるファンタジーRPG！

●メディアワークス●3月発売予定●5,800円●RPG●全年齢推奨

千年前に封じられた滅びの獣が今、「エイナス」世界に甦った……

はるか1,000年前に封印された滅びの獣を再び甦らそうとする邪教集団と、それを封じようとする神々との戦いに巻き込まれた少年。その少年を主人公に壮大な物語が展開される。システムはオーソドックスだが、他のRPGには見られない新要素も満載されている。

オープニングのムービーシーンで見ることのできる邪教集団の儀式。

15歳になると、主人公は育った町を出て旅に出る。

今までにないアクセスシステム

ＲＰＧをプレイしていて、道端に落ちている石ころを拾ってみたいとか、部屋の中のタンスを開けてみたいと思ったことがあるだろう。このゲームのアクセスシステムは、その願望をかなえてくれる。マップ中のほとんどのものに触れてみることが可能なのだ。

部屋の中にあるタンスや棚などを探すとアイテムが見つかることも……

主人公の将来はさまざま、マルチシナリオ

主人公は雪の降る聖夜、教会の前に捨てられていた赤ん坊。そのとき通りかかった育ての親を選ぶことによって、主人公の大きくなってからの職業が決まるのだ。ただし、どの職業を選んでも物語のメインテーマは変わらず、主人公は戦いに巻き込まれていく。

通りかかる人々は男女4組。どの人に拾われるかで将来が変わるぞ。

フォトジェニック

完成度 30%

●サンソフト●初夏発売予定●価格未定
●恋愛フォトシミュレーション●全年齢推奨

ある日僕は、レンズ越しの彼女に恋をした……。

彼女の写真をコンテストに

主人公はフリーのカメラマン。1年後の写真コンテストに向け、女の子の写真を撮影することになる。しかし、いい写真を撮るために、女の子との信頼関係が必要。そこで、被写体の女の子との交流を深めていくのだ。豊富なイベントがゲームを盛り上げてくれるぞ。

リボンやぬいぐるみが、とっても好きな愛美ちゃん。

普通の女の子にあこがれているお嬢様タイプの綾乃ちゃん。

おとなしめのいずみちゃんはメガネを気にしているらしい。

かわいい写真を撮って優勝を狙おう。賞を取れなくても、女の子との親密度が高ければ……。

※画面は開発中のものです。

NEW! プラドルDISC 特別編 コギャル大百科 100

完成度 20%

●Sada Soft●4月25日発売●3,800円
●デジタル写真集+データベース●全年齢推奨

コギャル100人の写真集&データベース登場!

「プラドルDISC」最新作は、なんとコギャル。フルカラーの写真で日焼けの肌、茶パツ、カラーコンタクトまでくっきりと表現。名前、学校、スリーサイズはもちろんのこと、趣味やプレイスポット、はたまたポケベルや携帯に至るまでの細かな持ち物のデータまで収録。女子高生の私生活や素顔を写真やムービーで体験できるぞ。

出てくるコギャルは総勢100人! 好きな女の子のデータを自由に見ることができるぞ。

このハイクオリティな写真を見よ! 細かいところまで、しっかり見ることができる。

写真データも、正面、側面、背面から見ることができる。顔のアップも見られるぞ!

デジタルアンジュ~電脳天使SS~

完成度 40%

●徳間書店インターメディア●3月発売予定
●5,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

美少女とメカが人類の運命を決める!?

主人公は平凡な学生生活を送っていたが、ある日突然、天使と堕天使の争いに巻き込まれる。地球に住む人類を正しく導こうとする天使たちと、今のままで監視を続けようとする堕天使たちの争いが始まったのだ。美少女やメカが大活躍する、マルチエンディングのSFアドベンチャーだ。

ヨハネの黙示録をモチーフにしているが、登場するのはかわいい女の子ばかり。天使側の姉妹は、長女のクレア、次女のフォル、そして双子の末っ娘ベル&リアの4人。堕天使側のミリ、セフィ、メルも天使におとらぬ美少女だ。他機種版から原画が一新され、新要素も盛り込まれた期待の作品だ。

主人公が出会った双子の少女は、なんと天使だった。左がリアで、右がベルだ。

ベルとミリの戦闘を知り、次女のフォルが神機アクエリュースを駆って登場。何が起こるのだろう。

 ※画面は開発中のものです。

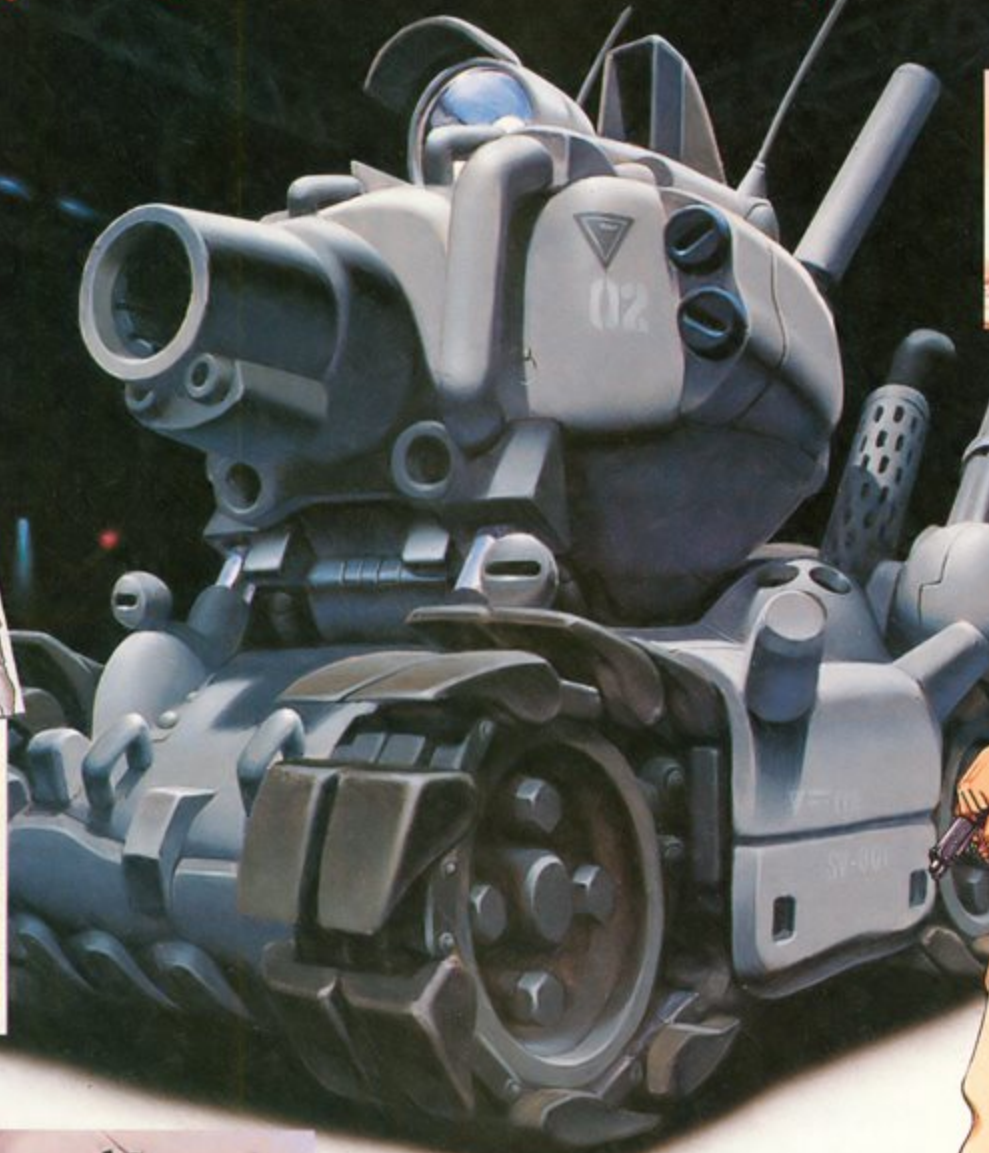
新作ハミダシ情報

ルナ シルバースターストーリーMPEG版(仮) ●角川書店●RPG

昨年発売され、好評を博している「ルナ」。そのアニメーションをMPEG化したバージョンアップ版が登場。画面がフルサイズとなり、ムービーカード専用ソフトとなる予定。つまり通常のサターンではムービーが見られないのだ。本数限定で春発売予定。価格未定。

写真は通常版「ルナ」。ゲームの一部変更や、プレミアムグッズが付く可能性もあるとか。

プリズムコート(仮) ●FPS●シミュレーション

女子高バレー部のコーチとして全国大会優勝を目指すシミュレーション。目標を達成には、チームワークを考慮しつつ全体を見渡した育成が必要になる。もちろん1人の女の子を集中的に鍛え、ワンマンチームにすることもできるぞ。夏発売予定。価格未定。

登場する6人の女の子のキャラデザは中嶋敦子。500以上のイベントが楽しめる。

今日はいわゆるバレンタイン。今からでも遅くはない。編集部がすけつ宛てにチョコを送ろう！　なんちゃって。それよりもコスプレの写真を希望。ダンパ行きたいぞ〜っ！

ゲームる今週記

っというワケで今週のドリームアクセス、お相手はがすけつです。セガバンダイ合併でたまごっち同梱サターン発売だとか、電脳戦機ガンダムだとか言われてますが、それより前に「セガバンダイサターンマガジン」は語呂が悪くてちょっとヤ、てな感じの今日この頃。皆さんはいかがお過ごしでしょうか？　ぬ、具合が悪い？　そんな時はおとなしく、部屋でハガキを書いてましょう。

ぜんぜん遅いけど、あけましておめでとうござ以下省略。年賀ハガキがあまったので送ります。ついでに、このハガキのくじ番号は、なんと！ 3着の……というのはウソです。あ、捨てないで！

（愛媛県・佐藤　幸喜）

ポイ。うそ。遅いわあまりもんだわ福はないわ……もしかして、これって僕への誕生日プレゼント？

疲れていたせいか、ジュエリーボックスをジェフリーボックスと読んでしまった。海の男のわなだ!!

（岐阜県・神風　光・15歳）

テレビのテレホンショッピングのオマケかなんかで見たの？　罠っていうよりセルフハメ、みたいな。

バーチャ3で対戦したときのこと、自分のスカジャッキー（2P）にピースを出させたら、乱入で入ってきたカゲもピースで返してくれました（笑）。心あたたまる一戦でした。

（北海道・炎乃舞夜・23歳）

オタマ使ってるリサに、ハリセンの黒沢で乱入するような感じと、そこはかとなく似てる……よね？

1/17号のKAZ丸さんに同感です。仙台っていつも大きなゲームイベントから外されるんですよね。某メーカー宣伝部の方に聞いたところ「仙台は、イベントで人が入らないって“前科”がありましてね」ですって。泣くぞ。

（宮城県・亀田葉子）

うーん、ひどい言われようだ。最近はコンビニでゲームが手に入るようになって、さらにユーザー数も増えただろーに。編集部に届くハガキだって、全国から来ているぞ。

バーチャコップ１（２は未確認）をパッドでスタートさせ、始まったらポーズをかける。そしてバーチャガンに接続しなおしてポーズを解除する。すると、バーチャガンでも、画面にカーソルがついた状態でプレイすることができます。これで、初心者も少しは楽になるじゃないかな、と。

（兵庫県・綿100%・18歳）

なるほど。人質を抱えたギャングもなんなく倒せちゃうのね。あれ？　そんな敵、１には出なかったっけ？

母が旅行に出かけたため、台所に立つハメになったのですが、我が家の調味料の多くが、とっくの昔に賞味期限切れになっていることに気がつきました。しかもそういうものを食しても、人体にさして影響がないというのも新たな発見です。それにしても、昭和65年ていつだ……。

（埼玉県・茅たくみ）

でもそれって、その家にそれだけ長く住んでいる証拠でもあるよね。そうそう、関係ないけど僕も3月中旬に渋谷から埼玉に引っ越します。

1/22号で、飯野社長＝ヒロミ説が出ましたが、まだまだ甘いです。私の父は、以前、TVに映った飯野社長を見て、「キムタク？」と言いました。ちなみに母は「太ったヒロミ？」と言いました……。

（茨城県・腐水・18歳）

うーん、キムタク……。そんなコト言ってると、なんか刺客系の人が飛んできそうでコワイ。

中学の終わり頃から、週2回のペースで金縛りにあうようになったが、最近では、金縛りにあっている夢まで見るようになった。どうにかしてくれ。

（山口県・ツェツェバエ・16歳）

がすけつも何度か体験したことあるけど、原因は究明されてないの？

サクラ大戦発売から数カ月たったある日、ある恐ろしい事実に気付いた。「そうか！　大神はんやから狼虎滅却か！　大神と狼がかけてあるんや！」……こんなこと今頃気付く俺は、関西人失格やと思った。

（滋賀県・ナゼダロウくん・19歳）

好評発売中のサクラ大戦の原画＆設定資料集であかほり先生がインタビューで「大神のイメージは狼から取った」っておっしゃってるぞ。

私の誕生日はE0のローラと同じ12月13日です。しかし昨年の誕生日は13日の金曜日……。若旦那さん、昨年ついてなかった私になにか下さい。

（香川県・ローラの妹・17歳）

図書券をプレゼントしましょうっ。

友人のたまごっちを借りて、おかしをたくさん与えたら、次の日死にました。そこで、反省して、次にうまれたやつと、たくさん遊んであげたら、次の日死にました。そして、次の日友人に絶交されました。仲直りの仕方を教えてください。

（神奈川県・なおっくす・22歳）

２を入手して１と交換してあげましょう。で、１をがすけつにくれ。

今週の仲良くネ

東京都・つよいロボ・18歳

美しいっスか？　なんか武器持っちゃってますよ？　ヤバイって、アブナイって。

今週のフロンティアスピリッツ!!

東京都・かせきらいたぁ

こういうネタは大好きです。ゲームの枠にこだわらずイクのもよいでしょう。

宮城県・KAZ丸

KAZ丸クンは最近ストーカーネタがお気に入り？　ブライアント家の異常な愛情。

SEGA SATURN

USER'S CONFERENCE'97

サターン及びサターンを取り巻く環境等についての、広く意見を扱うコーナーです。

最近、セガとバンダイの合併、エニックスのサターン参入などビッグニュースが続々と入ってきていて、自然とハガキもそういう内容に片寄ってしまっているけど、がすけつはそれより、もっと身近な話題についての意見のほうが聞きたいのです。合併や参入による大局的な見通しなんかは、サタマガの特集ページや日本経済新聞なんかに任せておいて、僕らは、より僕らに近い問題を広く取りあげていきたいと思います。

プライズ特集希望！

奈良県／DEB／25歳

ぬいぐるみが主流だったUFOキャッチャーも、最近は実用的なものも加わり、種類も豊富になった。しかし、それにともない、円筒形など、取りにくい形のケースに入っているものもあったりして「どこつかむんだよっ！」と思うコトもしばしば。プライズ欲しさにお金をつぎ込むのだが（お店の思うツボ）、効率よく取りたいと思うのが「人情」というもの。ということで、プライズを取るためのテクニック特集をやって!!

なーるほど。しかしプライズやクレーンの形状によって攻略のしかたも違うしなあ。セガマガとかで1P連載、なんて形ならありかも？　早速副編ジョージに申し立てておこう。

バーチャルリアリティの彼方へ

三重県／アイコん

ネットワークとやらが賑やかだ。ビデオ・オン・デマンドに始まり、果てはとにかくなんでもかんでもネットワークにぶら下げて、そこで情報のやり取りをしようという夢物語まで。そんな時代がくれば、ゲーム機なんてないんだろうか。超大規模のメインコンピュータがあって、そこに直接電極で人間が繋がる。脳と直接情報のやり取りをするわけだから、どんなことだって可能だ。究極の体感ゲームだって朝飯前……とここまで考えて変な想像をしてしまった。頭からアンビリカルケーブルみたいなのが伸びで養いている人間の姿だ。これでメインコンピュータが無限大の処理能力と記憶回路を備えていて、さらに自己増殖機能があったら……。繋がっている人間にとってケーブルから送られてくる情報は現実世界と寸分違わぬもので、まさに究極のバーチャルリアリティ。そしてメインコンピュータは淡々と人々に「日常」の生活を提供する……そしてその様を「外部」から見れば……ってなんかありがちなＳＦみたいだね。でもバーチャルリアリティの行き着く先って、電脳政治なのかなあ。

なんだか小説とか映画みたいな話だね。実際にそんな時代が来るのかなあ？　ニューロンチップで脳味噌が云々……なんて話は、SFではたくさんあるんだけどね。

海外情報誌も面白いよ

東京都／のほほん

拝啓、編集部の皆様、週刊化おめでとうございます。ところで、編集部の皆さんや、読者の方は、海外のゲーム雑誌などには目を通されてますか？　日頃サターン関連の話に飢えているファンならば、「ECM2」や「GAME FAN」などの海外誌に載っている、絶対に日本で販売されなさそうな（笑）サターンの洋ゲー情報や、海外で日本のゲームがどのように評価されているかがわかるソフトプレビューの記事に新鮮な興味を持てることうけあいだと思います。余談ですが、ジャパニメーション（日本製のアニメ）の紹介記事なども充実していて、その手（？）のファンも楽しめます。興味のある方は、大きな書店の洋書コーナーなどで手にとってみてはいかがですか？では。

海外での大きなゲームショウなどがあるたびに、編集部の誰かが取材に出かけたりして、大量に入荷するけど、いかんせん英語がわからないというのが（笑）最大の問題。とても気にかかる画面写真なんかが掲載されていると、辞書を片手に格闘することもあるね。負けるけど。

セガエイジスについて

広島県／EVIRDAGEM

「セガエイジス」をオムニバス、もしくはカップリング形式にしてほしいと思うのは俺だけだろうか？　理由は簡単、「セガには知る人ぞ知る隠れた名作が多すぎる」からだ。個人的には、今思えばバーチャロンの前身？　と思える3D格闘「ダークエッジ」、ぶっとんだセンスが光った「エイリアンストーム」「ジュラシックパーク」「レールチェイスⅡ」痛快バイクチェイスの「A.B.COP」などを望んでいる。これらの「好きな人はとことん好き！」というリクエスト下位のゲームたちは、セールス的な面も考えると、やっと完全移植できる環境にありながら、遠々に移植されそうにない。セガサウンド大爆発の「ターボアウトラン」も、「アウトランナーズ」が移植されれば可能性はなくなりそうだし……。だから俺は、某ミュージアムのように、ヒット作とともに知る人ぞ知る名作入っているような、オムニバス形式を切に望む。ヒット作を単品で出すのもいいが、1年くらい後に、それら2、3本を1本にまとめて、さらに幻の名作やマークⅢ、メガドラのヒット作なんかも詰め込んだ、オムニバス版を出してみてはどうだろう？　そうすれば、単品で買った人も、目当てのゲームがあれば買うこともあるだろうし、「この作品は好きだったけど、昔のゲームに四千円も出せないよ」って人も、何本も遊べるなら買う気になると思う。頼むぜセガ、もちろん将来のゲームも期待してまっせ。

セガエイジスからはフリッキー、ペンゴ、ヘッドオン、アップンダウンの４本が入った、セガエイジスメモリアルコレクションVOL.1がリリースされるぞ。しかも、発売は今月28日、価格はなんと4,800円。ペンゴやフリッキーなんかは、名前だけでも知ってる！　っていうユーザーも多いんじゃないかと思うんだけど……いや、20歳以上じゃないと、ちょっとわかんないかな。名作だヨ。

◆◆今週の時の流れに身をまかせ…◆◆

➡東京都・クレイジーじじい

おれのぶきを〜。ていうかレイジとスマーティは出ません。ヤシの木は出るけど。

➡愛知県・ひろ

そうか、たまごっちプリクラの可能性も出てきたわけだな。流行りそう……。

良ゲー発掘連絡協議会

★AM2研のお祭りソフト「ファイターズメガミックス」は、バーチャコップファンにとっては必携のソフトでしょう！　梅小路葵に指南を受けて（？）合気柔術を引っ提げ女性コースのボスとして登場したジャネット。本家ゲームのVC2ではアドバタイズや各ステージの初めなどに少し姿を見せるだけだった彼女を、メガミックスでは好きなだけ自由に動かすことができるのですから。素早い動きに、投げ、返し技、いなし、そしてとどめにはやはり発砲。その上、コマンド連続入力で連射！3発撃った時に、あの「リロード！」の声がして、弾を装填するジャネット。これよ、これ！　バーチャコップといえば銃を撃ってリロード。嬉しすぎです。シビアな格闘ファンには飛び道具なんて卑怯と言われるかもしれないけれど、お祭りだから大目に見てね。本当は、レイジとスマーティにも出て欲しかったというのが本音なのですが、ま、いっか。　（福岡県・JIN）

ちょいとこのコーナーに登場するには新しすぎ＆売れセンのソフトだけど、視点がちょいと違うから大目に見て採用。掲載にはこだわりの視点が必要なのネ。

業界探偵倶楽部

●ライターさんのお仕事って、どんなことをするんですか？

（山形県・微香少女ソルト・14歳）

今回はちょっとマジメに答えちゃおうかな。ゲームライターのする仕事、それはゲーム。いや、全然マジメじゃないですね。えーと、まずは担当の編集者さんと打ち合わせをして、記事の内容を決めます。もちろん、その時点でゲーム内容を把握している必要がありますから、ある程度、メーカーさんから送られてくるサンプルでプレイしておきます。記事の内容が決まったら、それにあわせてラフデザインを書きます。これは、タイトル文字や写真、文章などの大まかな位置を決める作業です。ラフデザインに前後して、画面写真を撮影。サタマガの場合は、ビデオプリンターを使うので、すぐにプリントアウトができます。アドベンチャーやRPG、育成シミュレーションなどの場合は、事前に使えそうな画面写真をあらかじめ撮影しておいてから、必要な文章量を計算しつつ、パズルの感覚でラフを書くことがあります。その他のジャンルの場合、必要な写真は事前に割り出すことができますから、ラフを書いたあとに写真を撮影します。ラフと写真が揃ったら、それをデザイナーさんに渡します。実際の色や写植文字の書体を考えながら、全体のデザインをまとめてもらうのです。このデザインが完成すると、正確な文章量が決定しますから、これに合わせて、ライターが文章を書くわけです。まあ、そういうケースもあるね㊓

バーチャだよ!! 全員集合

バーチャ段位認定

キャラもシステムもバーチャファイター3。対戦では、どちらかの体力がなくなるか、あるいはタイムオーバーの時点で1本終了。しかし、単純に体力が多く残っているほうではなく、規定技や、難易度の高い技をより多く当て、ポイントを稼いだほうに軍配が上がる。もちろん体力が相手より少ないことはマイナスポイントに算入されるが、それを乗り越えてなお勝ちをもぎ取ることができれば真のマスターといえるだろう。体力負けでダメかな？と思った後、判定で勝ちになったときの喜びはひとしおで、まるでカラオケの採点機のようなドキドキ感が味わえるのである。また、負けたほうはその時点で段位が表示されゲームオーバーとなる。つまり、連勝すればするほどポイントが上がり名人に近づいていけるのだ。ちなみにアーケードでは回転率を上げるために違う画面を表示できるよう基板を2枚使うか、イニシャルコストを下げるために1枚で行くかと、一応両方のモードが用意されているが、どちらを選ぶかがオペレーターの悩みどころであるらしい。

（岐阜県・名古屋人は味噌が好き）

いつものバーチャだよ!! とは全く方向性が違うハガキ。こういうのもアリだよね。これは、新しい格闘ゲームの可能性を示している……かもしれないけど、勝敗の付きかたが、初心者にはわかりにくいから、アーケードには不向きだね。移植ものの格闘ゲームのおまけモードとして使うといいかもしれない。あ、そうすると連勝で名人位を狙う楽しさが半減か……。もう少し練り込みが必要かな？

若旦那は今!!

次々と若旦那の目撃報告が送られてきている「若旦那は今!!」。なんと、ふみちゃんの目撃談までが届いたので、まずはそれを紹介。

発見地：東京都・新宿駅

毎年1月に、新宿の京王百貨店で開催される「京王うまいもの市」。全国の駅弁や名産物・珍味などが、いっぺんに楽しめるイベントです。なんと、そこで伊勢名物のあんこ餅「赤福」を食べているふみちゃんの姿が。ちょうどお昼時だったので、もしかするとこの近くに、勤めている呉服会社があって、お昼休みに来たのかしら。混雑が激しくて、声をかけることはできなかったけど、なかなか知的なたたずまいの美人でしたよ。

（東京都・あねごっち）

ぬぬっ。がすけつも大好物の赤福を食していたとは。あなどれぬ。

発見地：大阪府・梅田駅

三都物語を体験しようと、JRで電車の旅に出たのですが、ちょうど大阪は梅田の観光名所、空中庭園に寄ったところで若旦那＆旦那を発見。目の前には素晴らしい大阪の夜景が広がっていたと思うのですが、旦那のインパクトが強すぎてほとんど覚えていません（笑）。次は奈良に行くとか言っていたような気がします。鹿に食べられないように注意してくださいね、旦那。

（青森県・がも）

あなたを助け隊

「あなたを助け隊」では、ゲームに関する質問を受け付けていきます。RPGやアドベンチャーなどで行き詰まってしまったら、当コーナーへご質問下さい。ただし、1年以上前のゲームであることが条件です。発売時期がわからない場合は、データステーションを参照して下さい。

私、今、困っています。というのも、「魔法騎士レイアース」で完璧に行き詰まってしまったんです。中盤のライリー・生命の木をクリアしてから、先にぜんぜん進めません。次はラカタク大滝へ行けとのことですが、どうやっても行けないし、ガイドブックにはそのへんのいきさつを詳しくは書いていないし……。皆様、どうかどうか、この哀れな1ユーザーをお救い下さいませませ。

（大分県・RED★BLUE）

生命の木をクリアしたあと、ライリーの街の入り口付近にいるアスコットに話しかけると仲間になってくれます。それから滝に向かうと、アスコットが滝を塞いでいる岩をこわしてくれて、先に進めるようになります。がんばってクリアしてね。

魔法騎士（マジックナイト）レイアース
95年8月25日発売・セガ・4,800円・A.RPG
セガサターンソフトデータバンク No.061

COMIC d・A

大阪府・CO2

誰も知らない知られちゃいけーないー。あ、こんなネタ前にも使ったような気が。

広島県・EVIRDAGEM

いいっス。こういう勢い好き。特に3コマ目の鷹嵐がイカしてます。「きっ」。

愛媛県・鈴樹なると

いまだに多いぞナイツネタ。冬のうちにクリスマスナイツ特集をしちゃおうかな？

神奈川県・イムア

アニタ、アニタ、アニタとわたし。がすけつも若旦那と同じく葉山宏治氏のファン。

DREAM MUSEUM

今週はめずらしく格闘ゲームが皆無。唯一、バーチャロンが……なんて言うと「バーチャロンは格闘じゃない！」なんてハガキも来ちゃうので、そのへんはみなさんの判断におまかせしちゃいます、とかいって。あー、弱いなあ、がすけつ。

今週のがすけつ賞

福島県・服部由里子

どこががすけつ賞かっていうと、このイラスト、実はマッキントッシュで描いてるんだな。あまりCGそのものでの投稿はないので、採用。気合の入ったCG希望。ただし出力済みのもの。

今週のベスト1

新潟県・コカール君ターボ

ぐおおおお、思わずズバっと採用してしまいました、MDの「ランドストーカー」から今週のベスト1進呈。本日はお日柄も、いや、絵柄もよく、がすけつ、ちょっと動揺してます。

大阪府・鯖のるん

サムライスピリッツから覇王丸。男らしさがいい味出してます。でも、女の子にも弱いの。

大阪府・天村ゆう

ほら女の子（笑）。こよりとユーニスなのね。って、あ～、これじゃ俺○○○じゃないす

東京都・小村一人

ブラストウィンドとはなかなか渋めのところをツいてくるね。シューティング、2連発。

今週の帝国華劇団

東京都・番外編2

まずは1枚目から。そう、横位置のハガキって、掲載しにくいから数も少ないんだよね。ごめんね。

群馬県・ふじさき

花組オールスターの面々。このマリア、かわいいな。ちょいと気に入りました。

岩手県・桐島香織

こちらは戦闘服姿で勢揃い。だけど、アイリスがいないっ！　けしからん（笑）！

神奈川県・るいかわみか

優しげな表情と背景がミスマッチしちゃってる。だけどそれはそれでいい効果に。

●PROGRAM INFORMATION

今週のソフトプレゼントは、ベスト1を獲得した不明不明さん、バーチャだよ！　の名古屋人は味噌が好きさん、それからコマまんがに新機軸を打ち出した（P1虫漫）さんに。残りのみんなには500円の図書券を。

さて、今週はドリームアクセスマスカレードがなかったけれど、ちゃんと写真は、継続して募集中。イケてるコスプレ写真を求む！　もちろん、サターンのゲーム、セガのゲームならなんでもＯＫだ。撮影日時と撮影場所、キャラ名を忘れずに書いてね。ちなみに先々週の黒澤のコスプレ、実はがすけつ。冬のコミケでは、１日目に葵叉丹、２日目の終わりにはツナギを着ていたのだ。

では、投稿の際の注意を。文章、イラストを問わず、必ずハガキ、もしくはハガキサイズの紙に、黒一色で描く（書く）こと。スクリーントーンは、はがれないように端の処理をちゃんとしてください。カラーのイラストは、掲載できないため募集していません。ゲームによっては該当する記事のページでカラーイラストを募集していることもあるので、要チェックです。と、こんな感じ。

それではまた来週お会いしましょう。かんなちゃんにタッチ！

ハガキのあて先は

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24ー1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「D・A」　それぞれの係まで！

1997年 ふたたび…… ついに 黒船来航!!

ゲームバンク株式会社
コンシューマー事業部本部長
鎌田繁雄氏

3,800円。この価格でやっていけるのか？ ゲームバンクってなんなんだ？　サタマガ編集部の下の階にありながら、実態がまったく不明のゲームバンク。探りを入れてみるとBeメガ時代に“カマタ隊員”として名を馳せた元セガの鎌田氏もいるらしい。同じ社内でありながら電話でアポイントを取り、我々は取材に赴いた……。

「まずゲームバンクについて御説明しますと、これはソフトバンクとマイクロソフトがウィンドウズで一緒に新しいエンターテイメントの世界を作ろうという計画のもと設立された会社です。パソコンでゲーム専用機のレベルのゲームが動かせる環境が整ったというわけですね。最初はヒットした業務用やコンシューマーのテレビゲーム専用機の商品のPCへの移植をメインに販売してきたんですが、まだ日本ではゲーム専用機の方が力をもっているんで、ゲーム専用機のソフトも売っていこうという計画が今年からスタートしました。タイトル的には、アメリカやイギリスを中心に海外の商品がメインですね。ただ、現在の日本のゲーム事情を考えまして、来年ぐらいから日本で作ったソフトもゲームバンクで販売していく予定はあります。で、今年から本格的に始めたソフト販売計画の大きな柱が「黒船38シリーズ」です。こういうシリーズを立ち上げた理由としては、技術的にも優れた良い商品でありながら売れにくい、いわゆる洋ゲーにもっと注目してもらいたいということが1つ。あと、子供の少ない小遣いで、彼らがメインに買うシリーズものの他にもちょっと視野を広げてプレイしてもらいたいという願いがあります。特にゲームバンクもしくはソフトバンクで主に扱っている商品というのはアメリカやヨーロッパで開発した商品で、なかなか子供さんに選んでもらえないわけです。そこで価格を思い切って下げました。黒船の持つ意味っていうのは、テレビゲームのソフトの流通の中で、新しい波を起こしていきたいということなんです。メーカーとして多少利益を残せるくらいでつけられるギリギリの価格ということで3,800円。ついでにでもいいから、買ってもらって、なかなか認知されない海外ソフトでも、面白い所があるんだよと訴えていきたいんですよ。

実際、今の毎月何十本と出るゲームのなかで本当のクソゲーっていうのは、少なくなってきた、昔のいわゆるテレビゲームがスタートした時点のクソゲーと比較したすればよくわかると思うんですけどね。どんなゲームでも面白い要素がたくさんあるわけなんですよ。せっかく、開発者が一生懸命作ったものが誰にも遊ばれなくて、何も評価されなくて埋もれていく、ソフトバンクもしくはゲームバンクでは何とかそういうものを市場に反映させたいんです。そこで、黒船38（サンパチ）シリーズをずっと出していきます。もちろんローカライズも怠りません。とりあえず今年1年間は、ずっと実行していきます」

セガのマシンを長い間見続けてきた鎌田氏。ゲームバンクの取材中にもサターンの状況について鋭い発言が出た。「サターンは、今はゲームマニアのためのハードになってしまいそうなので、もっとライセンシーの力を利用又活躍できるように環境を整えて欲しい。年に2､3本本当に好きなゲームが出た時に、買うようになってしまってはマズイでしょう」

Beメガ読者なら覚えているだろう。鎌田氏は以前はセガの顔の1人としてよく誌面に登場していたのだ。

黒船38 くろふねサンパチシリーズ ¥3,800

買ってゴキゲン、遊んでゴキゲン3,800円

黒船38シリーズ

黒船38とは・・・

5,800円が普通のゲーム業界に価格38（3,800円）という波を起すべく現れた黒船。それが黒船38（サンパチ）。つまり低価格で良質なソフトを提供すべく登場したソフトバンクのシリーズ。

・リターンファイアー
ソフトバンク
3月発売予定
3,800円
アクション

・プライマルレイジ
ソフトバンク
今春発売予定
3,800円
格闘アクション

・オフロード
ソフトバンク
発売日未定
3,800円
アクション

これがサターンの黒船サンパチシリーズ第1弾「リターンファイアー」だ。戦車で敵地をガンガン突破していくのだ。

BROCCOLI INFOMATION

ブロッコリーインフォメーション

オールジャンルの同人誌即売会

コミックキャッスル vol.12

〜スプリング・ファイト〜

日時：1997年3月9日（日）10：30〜15：00
会場：池袋サンシャイン・ワールドインポートマート4Ｆ
申込締切：サークル受付は終了致しました

お問い合わせ
〒178　東京都大泉郵便局私書箱6号
コミックキャッスル準備会
☎03-3921-3340
URL http://www.jah.or.jp/~broccoli
broccoli@po.jah.or.jp

3月1日より首都圏コミック専門店にてカタログ先行発売予定！

GAMERS

池袋ゲーマーズ開店半年記念　GAMERS THANKS FESTA

ゲーマーズサンクスフェスタ

日　時：1997年2月22日（土）13：30〜17：45
場　所：神楽坂ツインスター　東京都新宿区神楽坂2-11
参加費：当日券2000円　前売券は有りませんがゲーマーズポイントカード（1000円分の買い物をする毎に1枚）20枚で入場券と池袋ゲーマーズにて交換致します。
内　容：○コスプレダンパ（ＤＪ板倉）○コスプレコンテスト
○ゲームフリープレーコーナー　大会開催の可能性有り
○ゲーマーズ新作発表会＆物販コーナー
○ビンゴゲーム大会（豪華景品多数）等のイベント有り
参加資格：18才以上の男女

※詳細はゲーマーズにて発表いたします

ゲーム関連商品専門店

GAMERS

各種フェア開催中!!

新製品続々登場!!

- ●サイキックフォース
  - Tシャツ（￥2500）
  - チョーカー（￥800）
  - グローブ（￥2980）
- ●わくわく7
  - ポストカード（￥350）
  - クリアファイル（￥350）
- その他、各種テレカ等

わくわく7
ポストカード
⇦

©1996SUNSOFT

取扱商品

- **●ゲーム系書籍・コミック**
  ＰＳ、ＳＳ、64などの攻略本から
  ファミコン、MDなどのゲーム攻略本まで1500タイトル以上
- **●ゲーム系同人誌**
- **●ゲーム系CD・ビデオ**
  ゲームCDはズラリ1000タイトル以上
- **●コスパショップ特製コスチューム**
- **●ゲームグッズ**
  - **・ソニークリエイティブ**
  - **・メーカー直卸！プレミアムグッズ**
  - **・ゲーマーズ特製グッズ**
    ソウルエッジ、わくわく7、スターグラディエイターグッズ
  - **・オリジナルテレカ**
    サイキックフォース、闘神伝、あすか120％、バイオハザード、天地無用、プリティサミー、竹井正樹、イベントテレカなど
  - **・ブロッコリー主催のイベントのカタログ、**
  - **・チケットの前売り**　e.t.c.

池袋店　OPEN／11:00〜21:00
TEL／03-3985-3232

豊島区東池袋1-28-7　蛇の目ビル３Ｆ

京都店　OPEN／10:00〜21:00
TEL／075-255-1770

京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー６Ｆ

週刊 セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

PRESENTED BY

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.19

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今週は、待望の「ＶＦ３」攻略ビデオを紹介するぞ。

最新 Video Clip!

大好評ＶＦ攻略ビデオ。「3」でもキメてます！

セガ・キャラクター部に所属。今後も続々と出てくるセガのビデオに期待。

キャラクター部 **小林さん**

セガゲーマー達の全面協力を得て制作した「バーチャファイター３ キャラクター別攻略ビデオ」が大好評発売中。本ビデオは、ブンブン丸、新宿ジャッキー等のスーパープレイヤー責任監修のもと、彼らの技術が画面いっぱいに炸裂！ VF3のすべての魅力を余すところなく伝えている。付録のフローチャート表も使えるぞ。

各2,800円にて好評発売中!!（税別）

ウルフ・ホークフィールド

ウルフといえばやっぱり投げ。最高連勝数150の記録を持つブンブン丸の美技が炸裂！

ジェフリー・マクワイルド

鉄人、柏ジェフリー。彼の強さの秘密がこのビデオで明らかに!? 2月末日発売予定。

結城 晶

捜下崩捶からの読み合いが熱いアキラ。冷静で正確な戦い方はとても参考になるはず。

梅小路 葵

「だまして、（技を）出さして、（当て身を）取る」これが決まるともう葵はやめられない！

サラ・ブライアント

本誌でもおなじみ池サラが、サラの特性活かした華麗な攻撃を披露！ 2月末日発売予定。

舜帝

酔拳らしく戦い勝利する快感。ドラゴンじじいの技が冴え渡る！ 2月末日発売予定。

フカザワ提供 情報コーナー

最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の２つがあるぞ。

SEGA JOYJOY テレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、１回分(約３分)を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。２月第３週は「SEGA AGES～ファンタジーゾーン、メモリアルセレクションVol.1」。第４週は「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」。３月第１週はPR担当／竹崎コーナーを予定。

毎週金曜日内容更新。収録時間３分間

札幌	011-842-8181	広島	082-292-8181
仙台	022-285-8181	博多	092-521-8181
東京	03-3743-8181	お楽しみダイヤル	
名古屋	052-704-8181	03-5380-8600（東京のみ）	
大阪	06-333-8181		

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月８日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790　大阪 06-948-0606

３月号は、２月８日からスタートしてるぞ。「新世紀エヴァンゲリオン」をはじめ、３月に発売される新作情報が満載！

近くのお店でチェックしよう！

➡ セガビデオマガジン

ビデマガ４月号は、２月末店頭着予定。機動戦艦ナデシコ、スカイターゲット、下級生、新テーマパーク等収録予定だ。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評

毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

現在ネットで展開中●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806（平日9:00～19:00 土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）

フラッシュセガサターン

Vol.14収録タイトル（3月～）
- ●パズルボブル３
- ●QUOVADIS 2～惑星強襲オヴァン・レイ～
- ●ドラゴンマスターシルク
- ●モンスタースライダー
- ●天地無用！ 連鎖必要
- ●新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
- ●Ｊリーグ ビクトリーゴール'97
- ●MANX TT -SUPER BIKE-
- ●ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
- ●プロ野球 グレイテストナイン'97
- ●真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
- ●優駿 クラシックロード

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

なんでも聞いてね！

Q&A SEGA PRESS（仮称）ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナー。セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリ答えちゃうぞ。聞きたいことはドンドン送ろう！

●以前、セガプレスでサターンのソフトのテレビCFの話があったのですが、僕はセガのコマーシャルをテレビで見たことはほとんどありません。セガのCFがどの時間帯に見かける確率が高いのかおしえてください。よろしくお願いします。

（東京都・國澤亮太）

セガ■基本的にCFは、番組提供枠の中で放映される提供スポット（番組の始めに「提供は……」と会社名が紹介されるやつ）と、番組と番組の間など提供枠以外で流れる通常スポットの2種類のタイプがあります。終日テレビを見てて「このCFよく目にするなぁ」と感じるのはたいてい通常スポットで大量に流している場合です。通常スポットを大量に入れるのは多くの場合、新商品の発売時期や商戦期ということになり、通常セガの商品の場合はソフト発売日約2週前から発売日までの間、夏や年末の商戦期などに比較的大量に流すことになります（もちろん例外もありますが）。確実にCFが見たい場合は、提供枠の番組を見るのが一番。ちなみに、現在提供枠でサターンソフトのCFが見られるのはフジテレビ系列「HEY！ HEY！ HEY！」(東京地方は毎週月曜日20:00～20:54）か、テレビ東京系列「機動戦艦ナデシコ」（東京地方は毎週火曜日18:30～18:55）。これらの番組でぜひサターンソフトのCFをチェックしてみてください。

「セガサターン」という声で始まるCF群。

●①「ナイツ」は「X’マス版」の他に続編は出るのですか？②「ナイツ」の前に手がけていた「ソニック」の続編は出るのですか？③「ワンダーメガ」ってどんな機種なんですか？④「メガジェット」のような「携帯版サターン」は出ないのですか？

（三重県・野呂勇介）

セガ■①現在のところ予定はありません。ただし、「ナイツ」「クリスマスナイツ」ともにユーザーの皆さんに大変好評頂きましたので、ユーザーの皆さんの希望の声がたくさん届けば、続編が出るかもしれませんよ。②セガのマスコットキャラクターにまでなっていて、世界中の多くの皆さんに愛されているソニック。もちろんサターンでのソフト化を望む声はたくさん頂いています。当然サターン版に関して検討しているのですが、発表はまだまだできる段階ではありません。でも、もし発表ができるときには、皆さんに期待していただけるような素晴らしい作品にしたいと思っています。これからもゲームに限らず、ソニックはいろんなところで活躍する予定です。ぜひ応援してくださいね。③「ワンダーメガ」とは日本ビクターより1992年4月1日に、セガからは1992年4月24日に発売された16ビット機ゲームマシーン「メガドライブ」と「メガCD」が一体型となったゲーム機です。当然メガドライブ用ゲームとMEGA―CD用ゲーム両方が楽しめるようになっているほかに、CDグラフィックス、CD＋MIDIにも対応しており、カラオケや電子楽器の自動演奏などが家庭で手軽に楽しめるなど、当時としては最新鋭のゲーム機でした。④現在のところ予定はありません。コストや技術的なことを考えると当分携帯版サターンはでてこないと思いますよ。

●「サクラ大戦　花組通信」を買おうと思ってるんですけど、“ムービーカード”なるものののことがよくわかりません。もしかして、これがないと動かないんですか？ 教えてください。

（埼玉県・バスタ）

セガ■“ムービーカード”とはセガサターン用ビデオCDアダプタのことで、これをセットすると市販されているビデオCDソフトをセガサターンで見ることができるようになります。ムービーカード対応のゲームソフトの場合は、ムービーの部分が通常より美しくなります。「サクラ大戦　花組通信」の場合もムービーカードを接続していると、ムービー部分が通常より美しくご覧頂けますが、ムービーカードがなくても充分楽しんで頂けます（これまでにも対応ソフトとして「ガングリフォン」などが出ていた）。より美しいムービーをお楽しみ頂きたい方は、ムービーカードをお買い求めください。ちなみに値段は19,800円です。

ムービーカードでよりきれいな映像が！

※なんとあのゲーマーみきがついにゴールイン。祝福のお便りを！

セガ広報日誌

祝！ ゲーマーみきさんご結婚!! ということでとっても盛り上がっているセガCS広報スタッフ。サタマガも週刊になったし、今年は年明けから縁起がいいですねえ。みなさん、ぜひお祝いのお便りなどを！ ところで下の3人のうち結婚してるのはダレでしょう？

竹ちゃん

春の嵐とは良く言ったもので、この春もいろんなことがありそうですね。

「ゲーマーみき」こと森本さんの結婚式＆披露宴＆2次会に出ました。披露宴では、おなじみの毛塚取締役が仲人、そして主賓に岡村事業部長。この2人が並ぶと、あたかも「セガサターン戦略発表会」という感じで、僕らから見ると、結構笑える（失礼）ものでした。いつもは化粧ッ気の少ない森本さんも、さすがに披露宴ではオレンジ色のドレスがとても似合って美しく、旦那がうらやましくなるほど光り輝いていました。本当におめでとう!!

フカザワ

ゲーマーみきの結婚式2次会で、販促チームは靴乾燥機＆う○こ帽子ゲット！

2度目の登場です。誰なんだコイツ！と思っている人は、左ページの販促物関係にだいたい携わっているので、そこをよく読んでください。私はこんな感じの仕事をしています。実は、社内でもFAXクラブしかやってないと思っている人が多いんですよ。本当は忙しいんです。いつも余裕そうに見せてるだけなんです竹崎さん！　ところで、自称豊悦の花谷君は、チョコいくつもらったんでしょ～ね～。いや～色男はつらいね～花谷君!!

ハニー花谷

今日はバレンタイン！ みんなチョコレートいくつもらったかな

ど～も～。今日はあるセガ社員の団らんのひとときというテーマの小話をひとつ。
A一このキャラ（エヴァのアスカを見て）って誰でしたっけ？
B一そんなのも知らないのキミ。コレはアカネだよ。
A一アカネはリグロード2のキャラだよ。
花一アカネは「ホーリィアーク」のキャラです。
A・B一「…。」

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）5F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレスプレゼント　今回はコレ！

今回は実際にイベントで使用したバーチャロンなどの販促用の大型ポップを5種類、各1名様にプレゼントするぞ！

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年2月7日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.27の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「ー」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「ー」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.78の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0688	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	8.0454	―	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.7126	―	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5767	―	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.297	―	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3302	―	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.3913	―	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3866	―	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7703	7	タップ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1364	5.66	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3808	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.626	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	7.5363	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.3664	7.33	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	5.3306	5	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7691	8.66	アナログ
17	10日	麻雀[illegible]流島	アスキー	6800	TAB	5.3793	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.2742	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.6417	7	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5485	6.33	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6341	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.7058	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.0925	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.6571	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	7.9809	6	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.8023	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A-RPG	7.1489	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.1139	5.33	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2479	7	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	8.5193	8	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1476	7	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.553	4.66	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1794	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	6.8173	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.6945	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5800	PIN	8.7575	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.4005	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.1862	6	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.3809	6	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.336	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.7425	8	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.2775	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.5723	7	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.4444	6	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.9041	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	5800	ADV	8.4006	7	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7511	8	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.563	6	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	6.9921	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3506	7	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	5.9044	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.5384	4	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1288	7	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.568	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.4424	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0465	7	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク！I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6517	6	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A-RPG	6.6333	6	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.1034	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.6101	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A-RPG	9.0191	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.6923	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.4576	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.9265	5.33	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2631	6	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1355	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.0289	6.66	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0207	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.503	8	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1551	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.3225	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6465	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.2831	7	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.374	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.443	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.5443	7	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.7553	6	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.25	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.3101	7	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.7866	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.7731	7	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.4851	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.6923	6	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.25	5.33	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6634	―	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.9456	―	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	6	6	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.8947	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6032	7	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5909	6	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	6800	TAB	6.9587	5	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	8.9893	8	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.685	7	マルチ
94	27日	セガ インターナショナルビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.5287	6	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	6.9875	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	7.5	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.752	5	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	4.7424	―	
99	27日	「古都物語」その I	CRI	5800	ETC	5.25	5	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.7333	5.33	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	8.0122	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.8666	3.33	
103	10日	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.2677	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.9105	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.9358	―	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.96	―	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4545	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5	7	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.3667	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	5.923	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	6.7297	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.0983	8	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	7.4181	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.8888	7	
115	22日	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.5357	5	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	3.1111	4.33	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	9.0223	9	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.1643	7	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.5836	7	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	8.1	5.66	
121	24日	シュトラール ～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.4666	5.33	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.3356	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.3125	6	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.4	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	7.45	―	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	8.2045	―	
127	8日	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.8076	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.7	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.1538	5.33	
130	8日	[illegible] GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.6	6	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.3253	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9632	8	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1736	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	8.5116	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	7.74	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7341	7	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.0454	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.6296	6	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1666	6	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	3.2445	5	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	7.0109	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0897	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.4107	7.66	
145	22日	ゴジラ～列島震撼～	セガ	5800	SLG	7.5232	7	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.3238	6	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.0563	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.3181	6	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8311	8	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1404	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.0128	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.7407	4.33	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9439	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	3.76	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.8888	6	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	6.8421	6	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.574	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4466	8	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.4782	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～[illegible]	セガ	1280	ACT	7.9333	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	7.4054	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.4523	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	5.8723	6	
165	9日	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	6.9404	5	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.7142	6	
167	16日	ROBO-PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	7.6263	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	—	6	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	6.1666	6	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	8.9656	9	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	8.4841	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.7948	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.4828	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	6.9333	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.6875	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.28	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	6.0434	6.66	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.2222	6.66	
179	23日	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	HAMLET（博報堂）	5000	ETC	—	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.5333	5.33	マウス
181	23日	おまかせ！ 退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	7.5526	7.33	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2477	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	7.9907	7.66	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	6.9756	6	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	7.7173	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	7.283	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.4634	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.1388	6	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.3125	6	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9045	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SHT	9.0683	8	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5703	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A-RPG	7.5392	6.66	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	5.1666	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5	6	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.909	5	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.2916	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.35	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.7826	5	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.04	3	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7333	6	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4375	6	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2055	9.66	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	8.0337	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.7037	7.66	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学院編～	アトラス	6800	PUZ	7.36	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.3548	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.5	5	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.5238	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	MIZUKI	5800	ETC	—	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.702	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5676	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.4996	8	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.1129	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.4843	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.1166	8	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.3703	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.1923	8	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.5714	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	6.9772	6.33	
222	29日	HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.8333	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.3076	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	—	4	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	5.3125	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	—	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.647	6.33	X
228	29日	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	5.1428	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.625	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドアール	CRI	5800	ETC	8.1221	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.6585	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4241	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1822	—	マルチ
235	5日	鉄球 ～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6	
236	19日	3×3 EYES ～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3112	7	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	—	5	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.1139	4.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	—	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.7322	7.66	X
241	26日	THOR ～精霊王紀伝～	セガ	5800	A-RPG	8.5379	8	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	3.7647	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.3877	5	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3973	7	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	7.032	5	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.4428	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.1216	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	BMGビクター／翔泳社	5300	TAB	—	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.4615	5	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	3.8461	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	5800	TAB	8.0933	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.6428	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.8076	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.8398	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8141	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！ 3	サミー工業	6800	TAB	7.3333	7	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8787	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.4705	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	—	6	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.2693	6	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.7857	6	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1947	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.5972	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	6.0434	5	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.3725	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	—	7	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは？～	イマジニア	6800	ADV	5.0454	4.33	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	—	5	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.1666	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	7.8988	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.7705	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―	SNK	6800	ACT	6.2748	6	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	8.0969	7	18推
278	28日	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.6666	5	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテインメント	2480	ETC	5.7906	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	2.5833	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	—	6	
282	28日	大牌聯（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	瞬兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	—	6	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS（ナイツ）〈セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品〉	セガ	7800/5800	ACT	9.265	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	6.9444	5	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.0439	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.5364	7.66	
288	12日	AQUAZONE for Saturn	9003、inc	5800	SLG	6.6904	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	—	4.66	
290	12日	デスロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.1153	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.2716	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.3767	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1553	7.33	マルチ、モデム
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー〈ミッションスティック同梱／ソフト単品〉	セガ	6800/3800	SHT	8.405	8	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～〈デラックス版／スペシャル版〉	コナミ	6800/9800	SLG	8.6149	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5	②、18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.5213	8	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.3607	8.66	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	5.8947	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.1	5	
303	26日	プラドルDISK Vol.1 木下優	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	—	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.3703	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	1.9298	3	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.5748	8	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.6738	7	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	7.5965	5	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	—	7	
315	9日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース） Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテインメント	6800	ADV	6.1875	5.33	②、18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.5	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.172	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム96	BMGビクター	4800	SPT	7.2631	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	5.5384	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	6	
324	23日	競走馬育成データSTABLE ―	ナグザット	8800	ETC	—	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	—	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	—	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.6	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	9.0106	9	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.44	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	—	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.2744	7	マルコン
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISK Vol.2 内山美紀	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.6823	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート＋ リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	—	5.33	ムービーカード
		96年9月発売ソフト						
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	3.75	3	
340	6日	天地を喰らうⅡ〜赤壁の戦い〜	カプコン	5800	ACT	7.7441	6	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）＜通信ケーブル同梱／ソフト単品＞	テクノソフト	6800/5800	SHT	7.7692	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	—	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	—	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.162	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.1325	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.7529	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ　戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4377	7	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	7.2352	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	7.9935	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	9.5299	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーⅡ	セガ	3800	SHT	8.3615	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9.0754	—	モデム
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.25	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.7	6	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志Ⅴ	光栄	9800	SLG	8.7927	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	7.6578	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	8.2727	6	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.3369	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.7723	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	5.826	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹　若草物語	ナグザット	8800	TAB	7	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ　麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.7236	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.6272	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL. 3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.0178	—	
371	4日	Turf Wind'96 〜武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	—	6	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会Ⅱ Special	光栄	6800	TAB	7.25	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	—	6.66	
376	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲームアーツ	6800	TAB	8.3	7.33	
377	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
378	18日	マイティヒット〜Mighty Hits〜	アルトロン	5800	SHT	7.1428	6	
379	18日	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.52	7	
380	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
381	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	—	5.33	
382	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.35	7.33	
383	25日	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ〜	東芝EMI	6800	SLG	7.3333	6.66	
384	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.9046	7.66	
385	25日	ワールドシリーズベースボールⅡ	セガ	5800	SPT	7.7272	5.66	
		96年11月発売ソフト						
386	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.8852	8	
387	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.5365	7.33	
388	1日	バッフブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	8.6666	6	
389	1日	LULU	セガ	4800	ETC	6.9133	6	
390	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＜ソフト単体／RAM同梱＞	SNK	5800/6800	格闘ACT	7.887	7	RAM
391	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
392	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	—	—	ムービー、限定販売
393	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.9421	6.33	
394	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	—	7	
395	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7	マウス
396	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	8.9811	6.66	
397	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	—	6.33	
398	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.0454	6.66	
399	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
400	22日	NFL クォーターバッククラブ97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
401	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	—	6.33	マウス、銃
402	22日	クリスマスナイツ冬季限定版＜限定品＞	セガ	—	ACT	8.9698	—	マルコン
403	22日	月下の棋士〜王竜戦〜	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
404	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.8732	7.66	
405	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5	
406	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	9.0204	8.66	銃
407	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	—	3.66	
408	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	7.3684	6.66	
409	29日	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.5789	6	
410	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	—	6	
411	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	9.2	8.33	
412	29日	対局将棋　極Ⅱ	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	7.33	
413	29日	太閤立志伝Ⅱ	光栄	7800	SLG	8.409	6.66	
414	29日	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	データイースト	5800	ADV	7.6086	6.66	
415	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	9.138	8.33	ツイン
416	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.4411	7.66	マルチ
417	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS 〜Various Emotion〜	エンジェル	5800	格闘ACT	3.4	5.66	
418	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
419	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	7.2222	7.33	
420	29日	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
		96年12月発売ソフト						

データバンク INDEX

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
421	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
422	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.5617	7.33	
427	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	—	5.66	
428	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	8.421	7.33	
429	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	8	6.33	
430	6日	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	富士通	4800	ETC	—	—	
431	6日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.4482	6.33	
432	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	8.0666	7	
433	6日	マジックカーペット＜通常版／マルコン同梱版＞	EAV	5800/7800	SHT	—	7	マルコン
434	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	9.1182	9.66	④
435	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール＜サンキューパック＞	キッド	3900	ADV	—	—	18推、マウス
436	13日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	コナミ	4800	SHT	8.3888	8	
437	13日	出世麻雀 大接待	キングレコード	5800	TAB	—	5.66	
438	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	—	4.33	マルチ、ハンドル、アナログ、マルコン
439	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	7.6551	6	
440	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	—	
441	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.8736	7.66	
442	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	—	6	マウス
443	13日	パンツァードラグーンⅠ＆Ⅱ	セガ	5800	SHT	—	—	
444	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	—	5.66	
445	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～＜通常版/限定版＞	イマジニア	5800/6800	SLG	8.4814	6.33	
446	20日	アボなしギャルズおｰり･ん･ぱ･す♡	ヒューマン	5800	SLG	—	6.33	
447	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	—	7	
448	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	6.9354	7	18推、②
449	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	—	6	
450	20日	m～君を伝えて～	ネクサスインターラクト	5800	SLG	—	5.33	
451	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	8.6304	7	
452	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	8.7714	7	
453	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	—	6.66	
454	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	—	5.33	
455	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	—	4.66	
456	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	7.2857	7	
457	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	—	5	マルコン
458	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	—	5.66	
459	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	5.66	
460	21日	FIGHTERS MEGAMIX	セガ	5800	格闘ACT	9.3028	9.33	
461	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	6.6666	—	通販専用
462	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	6.3846	5	
463	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	—	6.33	
464	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	—	5.66	④、18推

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
465	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	—	6	銃
466	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	—	7.33	
467	27日	SEGA AGES／麻下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	—	6.66	マルチ
468	27日	だいな♡あいらん 予告編	ゲームアーツ	2300	ETC	7.8636	—	
469	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.8888	6.66	
470	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S・RPG	8.6326	8	
471	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.025	7.33	マルチ
472	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	18推
473	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96＜ソフト単体/拡張RAM同梱/限定ダブルパック＞	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	8.8275	9	RAM
474	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	—	—	モデム専用
97年1月発売ソフト								
475	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	5.33	
476	10日	DIGITAL DANCE REMIX～安室奈美恵	セガ	2800	ETC	7.9285	—	コンビニ専売
477	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	—	5.66	
478	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	—	6	
479	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	9	7.66	
480	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	—	7.33	
481	17日	タイムギャル＆忍者ハヤテ	エクセコ・デベロップメント	5800	ETC	—	6.33	
482	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	—	5	③
483	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	—	6.33	
484	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	—	5.33	
485	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	—	6	
486	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	8.2931	8	
487	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	9.3125	8.33	②
488	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	—	6.33	マルチ
489	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	8.75	7.66	
490	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	8.9375	8.33	
491	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A・ADV	—	6.66	
492	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
493	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	SADA SOFT	3800	ETC	—	7	
494	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	—	6	
495	31日	3D ベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン／クリスタルダイナミクス	5800	SPT	—	—	
496	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	—	—	
497	31日	BUG TOO!!	セガ	5800	ACT	—	6	
498	31日	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔	エクシング	5800	格闘ACT	—	7	XBAND、ハンドル、マルコン、ケーブル
97年2月発売ソフト								
499	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	—	6.66	銃
500	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	—	5.33	
501	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	—	8.33	
502	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	—	5	

50音	タイトル	ソフトNo.
	DARKSEED	40
	ダークセイバー	334
	大運動会	439
	大戦略パック	441
	ダイダロス	18
	大砦（DAI-TORIDE）	282
	だいな♡あいらん 予告編	467
	ダイナマイト刑事	489
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	ダライアスⅡ	266
	ダライアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	130
	超兄貴～究極…男の逆襲～	228
つ	痛快！スロットシューティング	271
て	テーマパーク	144
	提督の決断Ⅱ	173
	鉄球～TRUE PINBALL～	236
	TETRIS S	469
	テトリスプラス	337
	テラ ファンタスティカ	470
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	天外魔境 第四の黙示録	479
	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	482
	天地無用！ 魎御霊温泉湯けむりの旅	165
	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	340
	Dの食卓	47
	ディスクワールド	442
	デイトナUSA	21
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	490
	デカスリート	287
	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵	476
	デジタルピンボール ネクロノミコン	396
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	36
	デス クリムゾン	310
	デススロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby（デストラクションダービー）	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	75
	Defcon5	263
	DX人生ゲーム	136
	DX日本特急旅行ゲーム	454
	でろ～んでろでろ	159
	伝説のオウガバトル	387
	電脳戦機バーチャロン	415
と	トーナメント・リーダー	326
	THOR～精霊王紀伝～	241
	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	491
	闘KING THE SPIRITS	104
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	252
	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	91
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	ときめきメモリアル～forever with you～＜デラックス版／スペシャル版＞	297
	特捜機動隊ジェイスワット	328
	TRY RUSH DEPPY	405
	同級生if	312
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	首領蜂（ドンパチ）	245
な	NIGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単体＞	284
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- #01 "闇の扉"	315

50音	タイトル	ソフトNo.
	NIGHTRUTH"Maria"	455
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	233
に	2TAX GOLD	483
	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	456
	2度あることはサンドアール	232
	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望 リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	176
	ハイパー3D ピンボール	484
	はいぱぁセキュリティーズS	502
	ハイパーデュエル	431
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	267
	ハットトリックヒーローS	128
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	270
	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単体）	117
	バーチャコップ2	406
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	161
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャル競艇	457
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャレーシング セガサターン	146
	バーチャロン FOR SEGANET	474
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	103
	爆れつハンター	243
	BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	BUG TOO!!	497
	BATSUGUN	382
	バトルバ	432
	バトルモンスターズ	33
	パズルボブル2X	299
	ぱっぱらぱおーん	116
	パップブリーダー	389
	パンツァードラグーン	16
	パンツァードラグーンⅠ＆Ⅱ	443
	パンツァードラグーン ツヴァイ	204
ひ	必殺！	280
	必殺パチンココレクション	156
	秀吉・信長セット	418
	日釣けの想い出十番くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	131
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール96	214

50音	タイトル	ソフトNo.
	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	416
	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	417
	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	248
	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURT ベースボール	305
	PD ウルトラマンリンク	166
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	458
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	FIGHTERS MEGAMIX	460
	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔	489
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	471
	ファンキー・ファンタジー	444
	ファンキーヘッドボクサーズ	477
	FIST	407
	フィッシング甲子園	202
	FIFA サッカー'96	195
	風水先生	397
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	256
	ブラストウインド	485
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	419
	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru!	71
	ブレインデッド13	374
	ブレインバトルQ	197
	ぷよぷよ通	93
	プラドルDISK Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	472
	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	420
	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	493
	プリクラ大作戦	398
	プリンセスメーカー2	92
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	プロ麻雀 極S	153
へ	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	11
ほ	HAUTED CASINO	362
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	本格プロ麻雀 徹萬Special	327
	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	375
	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ポポイっとへべれけ	15
	ポリスノーツ	344
ま	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	52
	麻雀鬼流島	17
	麻雀狂時代 コギャル放課後編（絶版）	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀大会Ⅱ Special	373
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹 若草物語	364
	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION＜限定品＞	392
	マイティ ヒット ～Mighty Hits～	378

50音	タイトル	ソフトNo.
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends～st.アンドリュー女学園編～	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジックカーペット＜通常版／マルコン同梱版＞	433
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥールジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	383
	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
み	MYST	2
め	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ麻雀編	365
	メタルファイター♡MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
	メルティランサー～銀河少女警察2086～＜通常版／限定版＞	445
も	モータルコンバットⅡ完全版	227
	もうぢや	459
	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	115
ゆ	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	379
	RAMPO	12
り	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロード サーガ	43
	リグロード サーガ2	393
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	LUNAR SILVER STAR STORY	384
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	389
れ	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	107
	レイヤーセクション	66
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	492
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナー エクストラ	478
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマン8 メタルヒーローズ	486
	ロックマンX 3	246
	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	167
わ	ワールドアドバンスト大戦略～鋼鉄の戦風～	68
	ワールドアドバンスト大戦略 作戦ファイル	191
	WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～	224
	ワールドシリーズベースボールⅡ	385
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	WIPEOUT（ワイプアウト）	292
	湾岸デッドヒート	139
	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	338
	WanChai Connection	3

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A·RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル／**マルコン**…セガマルチコントローラー／**ツイン**…ツインスティック／**ムービー**…ムービーカード
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
2月	14日	サクラ大戦 花組通信	4,800円	セガ	ETC	ムービー
	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	2,800円	セガ	ADV	
	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	14日	天城紫苑	6,800円	クリップハウス	ADV	18推
	14日	だいな@あいらん	6,800円	ゲームアーツ	ADV	
	14日	ぷよぷよSUN	4,800円	コンパイル	PUZ	
	14日	クレオパトラフォーチュン	5,800円	タイトー	PUZ	
	14日	ROOMMATE ～井上涼子～	5,800円	データムポリスター	ETC	
	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	14日	エレベーターアクションリターンズ	5,800円	ビング	A·SHT	
	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	3,800円	セガ	SHT	
	21日	WWF In Your House	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	21日	三國志バリューセット	12,800円	光栄	SLG	
	21日	信長の野望バリューセット	11,800円	光栄	SLG	
	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	5,800円	ポニーキャニオン	SPT	
	21日	重装機兵レイノス2	6,800円	メサイヤ	ACT	
	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	4,800円	セガ	PUZ&ACT	
	28日	NBA JAM エクストリーム	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	マルチ
	28日	Space JAM（スペースジャム）	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	マルチ
	28日	首都高バトル'97	5,800円	イマジニア	RAC	
	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	5,800円	光栄	TAB	
	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	6,200円	翔泳社	RPG	
	28日	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	6,800円	T&Eソフト	SLG	
	28日	天地無用！ 連鎖必要	6,800円	パイオニアLDC	PUZ	
	28日	続ぐっすんおよよ	5,800円	バンプレスト	A·PUZ	
	28日	キューブバトラー	5,800円	やのまんゲームズ	格闘PUZ	
	下旬	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	2,980円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー
3月	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	6,800円	セガ	ADV	
	7日	WORMS	5,800円	アイマックス	SLG	
	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	5,800円	コナミ	SHT	銃
	7日	GAME WARE Vol.4	2,980円	ゼネラル・エンタテインメント	ETC	
	7日	PLANET JOKER	5,800円	ナグザット	SHT	
	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	4,800円	バンダイ	SHT	ツイン
	14日	マンクスTT―スーパーバイク―	5,800円	セガ	RAC	ハンドル、マルコン
	14日	きゅー爆っく	5,800円	アクティヴィジョン・ジャパン	ACT	
	14日	爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	18推
	14日	AMOK	5,800円	光栄	SHT	
	14日	アドヴァンストV.G.（通常版）	6,800円	TGL	格闘ACT	
	14日	アドヴァンストV.G.（ジグソーパズル込み初回限定版）	7,800円	TGL	格闘ACT	
	14日	優駿クラシックロード	5,800円	ビクター／ビクターソフト	SLG	
	14日	スタンバイ Say You!	5,800円	ヒューマン	ADV	
	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	5,800円	セガ	SPT	マルチ
	15日	実戦パチスロ必勝法4	5,800円	サミー工業	TAB	
	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	6,800円	セガ	SLG	
	20日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	2,800円	コナミ	ETC	
	20日	神凰拳	5,800円	ザウルス	格闘ACT	
	20日	SANKYO FF	5,800円	ティーイーエヌ研究所	周辺	
	20日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	5,800円	ティーイーエヌ研究所	ETC	SANKYO FF対応
	20日	ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	21日	ザ・コンビニ～あの街を独占せよ～	5,800円	ヒューマン	SLG	SANKYO FF対応
	27日	Civilization 新世界七大文明	5,800円	アスミック	SLG	
	28日	サクラ大戦 花組対戦コラムス	5,800円	セガ	PUZ	
	28日	太平洋の嵐2 疾風の艨艟	6,800円	イマジニア	SLG	
	28日	太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	7,800円	イマジニア	SLG	②
	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	5,800円	エクシング	A·SHT	
	28日	メタルスラッグ	5,800円	SNK	A·SHT	RAM
	28日	メタルスラッグ（拡張RAM同梱版）	7,800円	SNK	A·SHT	RAM
	28日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	2,980円	NECインターチャネル	ETC	限定販売
	28日	★SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	8,800円	光栄	ADV	
	28日	三國志孔明伝	7,800円	光栄	SLG+RPG	
	28日	大航海時代Ⅱ	6,800円	光栄	SLG+RPG	
	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	5,800円	サミー工業	ETC	
	28日	パズルボブル3	5,800円	タイトー	PUZ	
	28日	モンスタースライダー	5,800円	ダットジャパン	PUZ	
	28日	ファーランドストーリー～破亡の舞～	6,800円	TGL	S·RPG	
	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	5,800円	セガ	SPT	
	下旬	峠KING THE SPIRITS 2	5,800円	アトラス	RAC	
	下旬	ゲーム天国	5,800円	ジャレコ	SHT	
	下旬	ゲーム天国極楽パック	7,800円	ジャレコ	SHT	ビデオつき
	下旬	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ETC	
	下旬	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	9,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ETC	
	下旬	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	6,800円	データイースト	TAB	②
	下旬	機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	6,800円	バンダイ	ACT	
	下旬	マジカルホッパーズ	6,800円	バンダイ	ACT	
	未定	新海底軍艦～鋼鉄の孤独～	6,800円	アスキー	SLG	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	サイバーボッツ―フルメタルジャケット―（通常版）	5,800円	カプコン	格闘ACT	RAM
	未定	サイバーボッツ―フルメタルジャケット―（超限定版）	7,800円	カプコン	格闘ACT	RAM
	未定	フィッシング甲子園Ⅱ	6,800円	キングレコード	SPT	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	卒業 Crossworld	5,800円	小学館プロダクション	ADV	
	未定	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	未定	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	SLG	
	未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	未定	幻のブラックバス	5,800円	メイクソフトウェア	SPT	
	未定	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	5,800円	メディアワークス	RPG	
4月	4日	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	6,800円	グラムス	SLG+RPG	
	4日	アンジェリーク Special 2	7,800円	光栄	SLG	
	4日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	6,800円	光栄	EDU	
	4日	ダークハンター～上 異次元学園～	6,800円	光栄	EDU	
	11日	東京SHADOW	8,800円	タイトー	MOV	
	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	6,800円	ダイキ	麻雀	
	25日	龍的五千年	6,800円	イマジニア	ADV	
	25日	キャスパー	5,800円	インタープレイ／EAV	ACT	
	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	25日	わくわく7	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	25日	わくわく7（拡張RAM同梱）	7,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	25日	ファンタステップ	5,800円	ジャレコ	ADV	マウス
	25日	デジグ アクアワールド	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	25日	デジグ TIN TOY	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	下旬	GROOVE ON FIGHT	未定	アトラス	格闘ACT	
	下旬	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-（仮称）	5,800円	メディアミューズ	格闘ACT	
	未定	クロウ	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	ブラック ドーン	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	新テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	
	未定	超フラッピー	5,800円	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	インパクトレーシング	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	A·RAC	
	未定	WARA² WARS 激突！大軍団バトル	未定	翔泳社	SLG	
5月	2日	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）	7,800円	ヴァージンインタラクティブ	ADV	③
	9日	ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	6,800円	アスク講談社	ADV	②
	9日	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	5,800円	メディアエンターテイメント	ADV	
	下旬	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	6,800円	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	プラドルDISC キャンペーンガール'97	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	未定	エーベルージュ	6,800円	タカラ	SLG	
	未定	★BREAK POINT	6,800円	パック・イン・ソフト	SPT	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
7月	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
	未定	★Cat the Ripper～13人目の探偵士～	未定	トンキンハウス	ADV	
9月	未定	ファンズフォルム（仮称）	未定	日本MMIテクノロジー	ADV	
	未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
春	未定	ナイスショット	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	MAGIC:THE GATHERING（仮称）	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
	未定	真説サムライッスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	RAM
	未定	バイオハザード	5,800円	カプコン	ETC	
	未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	ダークハンター～下 妖魔の森～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	提督の決断III	9,800円	光栄	SLG	
	未定	機動戦艦ナデシコ　やっぱり最後は「愛が勝つ」？	5,800円	セガ	ADV	
	未定	DOOM	5,800円	ソフトバンク	A・SHT	
	未定	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	SKULL FANG ～空牙外伝～	5,800円	データイースト	SHT	
	未定	デジタルアンジュ-電脳天使SS-	5,800円	徳間書店インターメディア	ADV	
	未定	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	6,800円	バンダイビジュアル	ACT	
	未定	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～	6,800円	BMGジャパン／HATNET	ADV	
	未定	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S・RAC	
	未定	ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	コマンド＆コンカー	6,800円	セガ	SLG	②
	未定	スカイターゲット	未定	セガ	SHT	
	未定	デザエモン2（DEZA 2）	未定	アテナ	SHT	
	未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S・RPG	
	未定	★ルナ シルバースターストーリー MPEG版（仮称）	未定	角川書店	RPG	ムービーカード必須
	未定	実況パワフルプロ野球'97（仮称）	未定	コナミ	SPT	
	未定	ヴォイスステーション Part 1	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー
	未定	D-XHIRD	未定	タカラ	格闘ACT	
	未定	Jリーグ GO GO ゴール！（仮称）	未定	テクモ	SPT	マルチ
	未定	カオスシード	未定	ネバーランドカンパニー	SLG	
	未定	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	未定	パック・イン・ソフト	PUZ	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	未定	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	CROC！（仮称）	未定	メディアクエスト	A・ADV	
夏	未定	ファンタズム	9,800円	アウトリガー工房	ADV	⑧
	未定	麻雀青天井（仮称）	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	★プリズムポート（仮称）	未定	FPS	育成SLG	
	未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～（仮称）	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	未定	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	RIVEN The Sequel to MYST	未定	サンソフト	ADV	
	未定	DESIRE ～背徳の螺旋～	未定	シーズウェア／イマジニア	ADV	18推
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	タンク（仮称）	未定	BMGジャパン／NMS	ACT	
	未定	レイヤーセクションII（仮称）	未定	メディアクエスト	SHT	
	未定	瞳Evolution（仮称）	未定	メディアリング	育成SLG	
	未定	リアルサウンド（仮称）	未定	WARP	ETC	②
秋	未定	HOP STEP あいどる	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
'97年内	未定	RENSA-恋鎖-	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A・RPG	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	メックウォーリア2	未定	アクティビジョン・ジャパン	ACT+SLG	
	未定	センチメンタル・グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	デッドリースカイ（仮称）	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	ACT	
	未定	モトクロス（仮称）	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	幻の魚［The Phantom Fish］	未定	ソフトオフィス	SLG	
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
	未定	オリンピア 山佐 バーチャルパチスロII	未定	マップジャパン	ETC	
発売日未定	未定	mr. BONES	5,800円	セガ	ACT	②
	未定	スノークィーン	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
	未定	逆鱗弾	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	BLAM! マシーンヘッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・パイオニア	TAB	
	未定	オフロード	3,800円	ソフトバンク	ACT	
発売日未定	未定	エアーコマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	紫炎龍	未定	童	SHT	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	ラストブロンクス　東京番外地	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン（仮称）	未定	アスキー	SLG	
	未定	ウェルカムハウス	未定	イマジニア	ADV	
	未定	ぱにっくちゃん	未定	イマジニア	ADV	
	未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	ロッククライミングシミュレーション未踏峰への挑戦アルプス編・ヒマラヤ編	未定	ウイネット	SLG	
	未定	テニス（仮称）	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S・RPG	18推
	未定	魔法少女プリティサミー	未定	NECインターチャネル	ADV	
	未定	下級生	未定	エルフ	ADV	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	
	未定	大戦略 -STRONG STYLE-	未定	OZクラブ	SLG	
	未定	神罰　人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer.9.7～	未定	KAZe	TAB	
	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマンEpisode1「月の神殿」	未定	カプコン	ADV	
	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマンEpisode2「死闘！ワイリーナンバーズ」	未定	カプコン	ADV	
	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマンEpisode3「最後の戦い!!」	未定	カプコン	ADV	
	未定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	グランディア	未定	ゲームアーツ	RPG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲームアーツ	RPG	
	未定	バーチャパーク〝THE FISH〟	未定	光栄	ETC	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	ときめきミュージックCD2（仮称）	未定	コナミ	ETC	
	未定	★ときめきメモリアル対戦とっかえだま	未定	コナミ	PUZ	
	未定	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	未定	SADA SOFT	ETC	
	未定	真髄対局囲碁　碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！ with シェイプUP ガール（仮称）	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略　Strikes（仮称）	未定	システムソフト	SLG	
	未定	魔法学園LUNAR!	未定	スタジオ　アレックス	RPG	
	未定	スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
	未定	★マジカルドロップ3～とれたて増刊号～（仮称）	未定	データイースト	PUZ	
	未定	東京立身出世伝（仮称）	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	My Dream～オンエアが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ（仮称）	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ（仮称）	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ3D（仮称）	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀（仮称）	未定	日本物産	TAB	
	未定	ロッククライミング　未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG（仮称）	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクター／ビクターソフト	A・PUZ	
	未定	ダンジョンマスター（仮称）	未定	ビクター／ビクターソフト	RPG	
	未定	MARICA～真実の世界～	未定	ビクター／ビクターソフト	RPG	
	未定	バブルシンフォニー	未定	ビング	PUZ	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	（例1）回答が2の場合	（例2）回答が09の場合	（例3）回答が23の場合	（例4）回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01 06 18

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　ファミマガWeekly
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　Hyperプレイステーション
08　じゅげむ
09　覇王マガジン
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　サターンスーパー
14　TECHサターン
15　電撃セガEX
16　サターン通信
17　セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

7 セガとバンダイが合併したことについてどう思いますか
01　歓迎する
02　歓迎しない
03　よくわからない

8 表1の今号の記事で内容が面白かった（よかった）ものを8つまであげてください。

9 表1の今号の記事で内容が面白くない（悪かった）ものを8つまであげてください。

10 表2からもっているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LAND MARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特集）どうなる!? セガサターン PART2
05　（特報）新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
06　（特報）卒業S
07　（特報）魔法少女プリティサミー
08　（特報）サクラ大戦　花組対戦コラムス
09　（特報）サクラ大戦　花組通信
10　（特報）銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニングエンジェル～
11　（特報）続的五千年
12　（特報）ドラゴンオブチャイナ
13　（特報）サイバーボッツ
14　（特報）サムライスピリッツ武士道烈伝
15　（特報）ラングリッサーIII
16　NEW RELEASE TITLE
17　読者コーナー／DREAM ACCESS
18　ワープが羽田にやってきた
19　セガプレス
20　セガサターンソフトデータバンク
21　（特集）セガサターンマガジングランプリ結果発表PART1
22　（COMMING SOON）重装機兵レイノス2
23　（＊）ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
24　（＊）機動戦艦ナデシコ
25　（＊）機動戦士Zガンダム　前編　Zの鼓動
26　（＊）パネルティアストーリー
27　（＊）ZAP! SNOWBOARDING TRIX
28　（＊）ぷよぷよSUN
29　（＊）だいな♡あいらん
30　（＊）アドヴァンストV.G.
31　（＊）三國志孔明伝
32　（＊）大航海時代II
33　（＊）提督の決断II
34　（＊）天城紫苑
35　（＊）GRANDREAD
36　（＊）プロ野球グレイテストナイン'97
37　（＊）神風拳
38　（COMPLETE GUIDE）エネミー・ゼロ
39　（＊）蒼穹紅蓮隊
40　（＊）DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
41　（＊）ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
42　デ・ラ・ゲームウェア
43　レッドカンパニー酉の市通り!!
44　Around the DIGIANA world
45　Dr.ワタリのバーチャロン講座
46　AM3研Rush!!
47　電脳戦機バーチャロン X OVER
48　AM2研 Express Neo
49　AM1研だいなまいと！
50　セガサターンソフトレビュー
51　裏技a GO GO!
52　ゲームとアートの微妙な関係

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　M2（3DO 64bit機）
07　PC-FX
08　スーパーファミコン
09　PCエンジンシリーズ
10　NEO·GEO（CDを含む）
11　ゲームギア
12　NINTENDO 64
13　パソコン
14　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
15　フォトCDオペレーター
16　電子ブックオペレーター
17　セガマルチコントローラー
18　レーシングコントローラー
19　バーチャガン
20　アナログミッションスティック
21　コードレスパッド
22　新型バーチャスティック
23　バーチャスティックプロ
24　ツインスティック
25　セガサターンモデムセット
26　セガサターンワープロセット
27　フロッピーディスクドライブ
28　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001 アドヴァンストV.G.
002 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
003 AMOK
004 アンジェリーク Special 2
005 インパクトレーシング
006 ヴォイスステーション Part 1
007 ウルフファング 空牙2001・SS
008 エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム
009 英雄志願 GAL ACT HEROISM
010 エーベルージュ
011 SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST
012 X2
013 X-MEN VS. STREET FIGHTER
014 エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～（仮称）
015 落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
016 オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～
017 ガーディアンフォース
018 怪盗セイント・テール
019 カオスシード
020 下級生
021 機動戦艦ナデシコ　やっぱり最後は「愛が勝つ」？
022 機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者
023 機動戦士Zガンダム　前編　Zの鼓動
024 キャスパー
025 Cat the Ripper～13人目の探偵士～
026 きゅー爆っく
027 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
028 クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～
029 グランディア
030 GRANDRED
031 GROOVE ON FIGHT
032 クレイジーイワン
033 CROC！（仮称）
034 GAME WARE Vol.4
035 ゲーム天国
036 ゲーム日本史～革命児 織田信長～
037 逆鱗弾
038 幻想水滸伝
039 御意見無用-Anarchy in the NIPPON-（仮称）
040 コットン2
041 コマンド&コンカー
042 サイバーボッツ－フルメタルジャケット－
043 サクラ大戦　花組対戦コラムス
044 ザ・コンビニ～あの街を独占せよ～
045 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS
046 三國志孔明伝
047 THE UNSOLVED（ジ　アンソルブド）
048 Jリーグエキサイトステージ V1
049 Jリーグ　GO GO ゴール!（仮称）
050 Jリーグ　ビクトリーゴール'97
051 実況パワフルプロ野球'97（仮称）
052 実戦パチスロ必勝法4
053 実戦パチンコ必勝法 TWIN
054 Civilization　新世界七大文明
055 雀帝　バトルコスプレイヤー
056 シルエットミラージュ
057 神風拳
058 新海底軍艦～鋼鉄の孤独～
059 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
060 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
061 新テーマパーク
062 神罰　人生の意味
063 スーパーアドベンチャー　ロックマン
064 スカイターゲット
065 SKULL FANG～空牙外伝～
066 スタンバイ Say You!
067 スレイヤーズ
068 ゼロヨンチャンプ DooZy-J
069 センチメンタル・グラフティ
070 センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ
071 卒業S
072 卒業 Crossworld
073 ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
074 ダークハンター～上 異次元学園～
075 ダービースタリオン（仮称）
076 大航海時代II
077 大戦略 -STRONG STYLE-
078 太平洋の嵐2 疾風の艨艟
079 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
080 超フラッピー
081 D-XHIRD
082 提督の決断II
083 DESIRE～背徳の螺旋～
084 デザエモン2（DEZA 2）
085 デジグ　アクアワールド
086 デジグ　TIN TOY
087 デジタルアンジュ-電脳天使SS-
088 デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～
089 DOOM
090 同級生2
091 東京SHADOW
092 峠KING THE SPIRITS 2
093 ときめきミュージックCD2（仮称）
094 ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
095 ときめきメモリアル対戦とっかえだま
096 ～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春
097 ドラゴンナイト
098 ドラゴンナイト4
099 ドラゴンマスターシルク
100 HERC'S ADVENTURES
101 バーチャファイター3
102 HEART OF DARKNESS
103 バイオハザード
104 爆れつハンターR
105 パズルボブル3
106 バブルシンフォニー
107 PLANET JOKER
108 BAROQUE
109 雛 Evolution（仮称）
110 ファーランドストーリー～破亡の舞～
111 FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～
112 ファンズフォルム（仮称）
113 ファンタズム
114 フィッシング甲子園II
115 フェイクダウン
116 フォトジェニック
117 ブラック　ドーン
118 プラドルDISC キャンペーンガール'97
119 プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100
120 フリートークスタジオ　～マリの気ままなおしゃべり～
121 プリズムポート（仮称）
122 フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
123 BREAK POINT
124 プロ野球 グレイテストナイン'97
125 ヘンリーエクスプローラーズ
126 ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～
127 ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー
128 HOP STEP あいどる
129 ボディー バイオニクス～驚異の小宇宙 人体～
130 マーヴル スーパーヒーローズ
131 My Dream～オンエアが待てなくて～
132 マジカルホッパーズ
133 魔法学園LUNAR!
134 魔法少女プリティサミー
135 幻のブラックバス
136 マリオ武者野の超将棋塾
137 マンクスTT
138 mr. BONES
139 メタルスラッグ
140 モンスタースライダー
141 モンスターメーカー～ホーリーダガー～
142 優駿クラシックロード
143 ラストブロンクス　東京番外地
144 リアルサウンド（仮称）
145 リターンファイアー
146 RIVEN The Sequel to MYST
147 続的五千年
148 LUNAR ETERNAL BLUE
149 ルナ シルバースターストーリー MPEG版（仮称）
150 レイヤーセクションII（仮称）
151 ロックマンX4
152 WORMS
153 わくわく7
154 WARA² WARS 激突！大軍団バトル

1996
SEGA SATURN MAGAZINE
GRAND PRIX
セガサターンマガジン
グランプリ
'95・12・1〜'96・11・29
PART1
昨年のセガサターンソフト最高の栄冠はどのソフトに!? 年に1度サタマガ恒例の最大ショーを前後編でお送りするぞ！
応募総数
19581通
今回発表部門
最優秀女優賞
最優秀男優賞
最優秀移植作品賞
最優秀グラフィック賞
最優秀音楽賞
最優秀シナリオ賞
最優秀演出賞
最優秀パッケージアート賞
セガール賞
サクラ旋風吹き荒れる!!

最優秀女優賞

画面を彩る女性キャラ。その頂点に立ったのは、大ブレイクしたあの娘だ。

順位	得票数	キャラクター名	作品名
1	569	真宮寺さくら	サクラ大戦
2	148	サラ・ブライアント	バーチャファイターシリーズ
3	105	クラリス・シンクレア	ナイツ
4	90	ハニー	ファイティングバイパーズ
5	75	藤崎詩織	ときめきメモリアル
6	56	神崎すみれ	サクラ大戦
7	47	李紅蘭	サクラ大戦
8	46	マリア・タチバナ	サクラ大戦
9	30	ルーナ	LUNAR THE SILVER STAR STORY
10	27	パイ・チェン	バーチャファイターシリーズ
11	26	春日野さくら	ストリートファイターZERO2
12	23	レイ・レイホウ	真・女神転生 デビルサマナー
13	21	フェイ－イェン	電脳戦機バーチャロン
14	20	アイリス	サクラ大戦
15	13	ルナ	ラングリッサーIII

1位 真宮寺さくら

1位受賞喜びの言葉

初めてメインスタッフとして参加したゲームで、このような賞をいただける作品に関われて大変うれしく思います。

これもスタッフ全員の努力の賜物です。

個人的に藤島先生のキャラクターの魅力をできるだけ皆さんに伝えられるようにと努力したつもりです。

皆さん応援ありがとうございました。（松原秀典）

さくらに投票してくれた皆さん、心から、どうもありがとうっ!これからも、あなたの胸に可憐に、たくましく咲き続けけたいな。（横山智佐）

2位 サラ・ブライアント

大人の雰囲気もさくらにはかなわないのか？ 3で逆転か？

昨年の女王、サラもさくらの前には大差の2位という結果に終わってしまった。次回はメガミックスでのノミネート。巻き返すか？

3位 クラリス・シンクレア

愛らしい表情で人気急上昇。髪を下ろした姿もプリティー!!

僅差で迫るハニーを振りきってベスト3に食い込んだクラリス。クリスマスナイツでは、かわいいサンタ姿（？）を見せてくれていた。

'96年度編チェーック!!

サクラ旋風吹き荒れる!

昨年同様、3Dキャラがひしめく上位陣。その中で2Dキャラのさくらが独走、栄冠を勝ち取った。「サクラ大戦」からは、他にも4人がランクイン。サクラ吹雪が舞い踊る結果となった。「ときメモ」のヒロイン、藤崎詩織もさくらや3Dキャラの牙城を崩せず、エヴァ人気も今年度は浸透しなかったようだ。来年の傾向は、はたして？

CDデビューなど、各方面で活躍する詩織も意外に奮わず。

最優秀男優賞

抱かれたい男No.1は果たして？（ウソ）激戦の末、トップに輝いたのは……。

順位	得票数	キャラクター名	作品名
1	230	ジャッキー・ブライアント	バーチャファイターシリーズ
2	179	大神一郎	サクラ大戦
3	119	ナイツ	ナイツ
4	87	結城晶	バーチャファイターシリーズ
5	84	ジョナサン・イングラム	ポリスノーツ
6	83	草薙京	K.O.Fシリーズ
7	80	八神庵	K.O.Fシリーズ
8	52	ペプシマン	ファイティングバイパーズ
9	36	エリオット・エドワーズ	ナイツ
10	31	バン	ファイティングバイパーズ
11	28	アレス	ルナシルバースターストーリー
12	22	リオン・ラファール	バーチャファイターシリーズ
13	21	ディハルト・クラウス	ラングリッサーIII
14	19	碇シンジ	新世紀エヴァンゲリオン
15	18	葛葉キョウジ	真・女神転生 デビルサマナー

1位 ジャッキー・ブライアント

根強い支持を得たジャッキー・ブライアント。昨年に続いて同部門トップの座を防衛。皮ジャンが商品化されるなど、その人気はすっかり定着している。

1位受賞喜びの言葉

大変うれしいです。去年も1位でしたが、シリーズを通して人気があるというのは、すごく幸せなキャラだと思いますね。バーチャ1のイメージを残した1Pよりも、皮ジャンの2Pの方が、やはり人気が高いようですが、これはたまたまあるスタッフが「皮ジャンが似合うんじゃないか」と言ったのがきっかけだったんです。機会があれば、また使ってみたいキャラですね。

「バーチャファイター」シリーズでメインデザイナーをつとめたAM2研の伊崎和宏氏。「ジャッキーの受賞は3の影響も入ってますよね」と謙虚。来年も狙えるか。

2連覇を達成したジャッキーの魅力

スタッフの間でも愛されているキャラクター、ジャッキー。AM2研鈴木裕部長以下、各スタッフの頭の中には、ここ数年で積み重ねられてきた、確かなジャッキー像があるらしい。ポスターやカードなどで、彼の雄姿を多く見ることができるのは、彼らのそうした人気も手伝っているようだ。「VF3」が一段落した今、彼のさらなる活躍に期待が集まる。

2位 大神一郎

花組の女の子を独り占めしたから、が選出の理由なのでは？

プレイヤーの分身となる帝国華撃団花組隊長。6人のかわいい女の子に囲まれるうらやましいキャラ。彼にその自覚はある？

3位 ナイツ

僕らに夢を見せてくれたナイツはまさに夢の仕掛人だったね。

ソニックに続くセガのイメージキャラクターとなるべく生まれた？ナイツ。夢の世界の住人だ。未来はクリスマスバージョンで？

'96年度編チェーック!!

バーチャ広告の効果は?

ジャッキーがV2を飾った男優賞。大神一郎は2位に終わり、さくらとのダブル受賞はならず。格闘ゲームのキャラが強い傾向は相変わらずだが、VFシリーズ一色だった昨年よりもバラエティに富んだ結果といえよう。バーチャ広告として「VFキッズ」の次に登場した「FV」のペプシマン。旬なところでランクインしたが効果はあった？

CMのテーマ曲に登場した彼。テレビではおちゃめな一面も。

最優秀移植作品賞

サターンと業務用基盤のハードルを越え、ファンの期待に応えた作品は？

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	3144	KOF'95	SNK
2	2817	ストリートファイターZERO2	カプコン
3	2636	バーチャファイター2	セガ
4	1576	電脳戦機バーチャロン	セガ
5	930	ファイティングバイパーズ	セガ
6	603	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー
7	336	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ
8	276	ストリートファイターZERO	カプコン
9	198	ときめきメモリアル～forever with you	コナミ
10	181	野々村病院の人々	エルフ
11	172	ポリスノーツ	コナミ
12	146	SEGA AGES/アフターバーナー	セガ
13	138	同級生～if～	NECインターチャネル
14	133	SEGA AGES/アウトラン	セガ
15	121	SEGA AGES/スペースハリアー	セガ

1位 ザ キング オブ ファイターズ'95

ツインアドバンスドロムを使用し、CDとロムにデータを分割。サターンの新たな可能性を追求するとともに、業務用と比べても遜色のない完成度を誇る。

1位受賞喜びの言葉

SNKのサターン移植第1弾ソフト、そしてアーケードで多くの人に遊んで頂いている作品ということで、とにかく完全移植を目標に頑張りました。初めて開発からROMが来た時は社内でもビックリするくらいのデキで、あの時の衝撃は忘れられないものがあります。もちろんTARSの力は大きかったですね。これからはオリジナル要素を充実させるよう頑張ります。

SNK WORLDでおなじみ株式会社エス・エヌ・ケイ宣伝課の梅本氏。最近は武士道烈伝のPRとサタマガ週刊化のおかげで大忙し。終電帰りが続く。

絶対 完全移植！

初めてのサターンソフト開発であることやオリジナルの容量が膨大であるにも関らず、ネオジオファンの期待に応え、ネオジオゲームの本当の面白さをサターンユーザーにわかってもらうには"完全移植"しかない。開発にとっては厳しい課題を抱えての移植作業でしたが、このような賞を頂き、苦労が報われた思いです。本当にありがとうございました。

2位 ストリートファイターZERO2

オリジナルコンボを出し続けられる裏技なんかもあったね。

まさに完全移植といえるデキ。業務用「ALPHA」の隠しキャラが使えるなど、単なる「移植」に留まらぬ追加要素もうれしいところ。

3位 バーチャファイター2

細かな変更点はあったとはいえ、それもアレンジと思えば。

「VF2」を家庭で遊びたい。そんな格闘ファンの夢を実現した一作。チームバトルモードなど、オリジナル要素も満載されている。

'96年度(編)チェーック!!

業務用との差別化もキーに

上位3作品の得票数は、ほぼ横一線。凄まじい激戦区となった。TARS使用の「KOF」に対し、「ZERO2」はCD単体での移植。この点は評価したい。「VF2」は3位ではあるが、これほどのロングヒットを続けたことは見事。他のランクインしているソフトにも言えるが、家庭用アレンジという要素も評価されたのではないだろうか。

X指定がない来年度。年齢制限ソフトはどう移植される？

最優秀グラフィック賞

日々進化するCG技術を駆使。「美しさ」への評価を受けた作品はこれだ！

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	3368	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ
2	3325	サクラ大戦	セガ
3	1809	同級生～if～	NECインターチャネル
4	1034	NiGHTS（ナイツ）	セガ
5	982	ストリートファイターZERO2	カプコン
6	767	ファイティングバイパーズ	セガ
7	474	バーチャファイター2	セガ
8	413	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ
9	267	電脳戦機バーチャロン	セガ
10	233	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店
11	181	ヴァンパイア ハンター	カプコン
12	179	ポリスノーツ	コナミ
13	164	野々村病院の人々	エルフ
14	129	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ
15	95	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ	バンダイ

1位 パンツァードラグーンツヴァイ

ドラゴンの成長、バーサクモードなど、新たなチャレンジの視覚的効果は実に見事。生物の動きも、前作と比べてより"らしい"ものになっている。

1位受賞喜びの言葉

続編ということで、1から2へ、どれだけ差がつけられるか、というのが大変でした。ですが、「1」からの1年間で生物的な動きなどはかなりの技術力がついてまして、今回それをそのまま出し切ることができたと思っています。まあそろそろポリゴンゲームも見慣れてきたので、今年は「まだこんなことができるんだ」という驚きをみんなに味あわせてあげたいですね。（吉田）

「最近はMODEL3とか、FFとか出てきて、グラフィックのすごい作品が多いですよね」語るグラフィック担当の吉田謙太郎氏。当時の苦労も報われた感じ？

見た目のインパクトのスゴさ

「パンツァードラグーンからツヴァイに至るまで、一番重視したのは見た目のインパクトをいかに上げるかということでしたね」と語る開発チーム。そのために、CGのグラフィック的な質感だけでなく、視点の見せ方をどのようにするかという部分で、かなりの研究が重ねられたという。そろそろ次の新作も出てきそうなチームアンドロメダは今年も注目だ。

2位 サクラ大戦

CGのみならず、戦闘シーンの画面作りの巧みさにも注目。

アニメーションの画質、作画レベルともにハイクオリティ。光武発進のムービーや、シミュレーションの背景のCGも一見の価値あり。

3位 同級生if

興奮度倍増もさることながら、感情移入度倍増となった。

高解像度モードの採用により、竹井正樹氏の微妙なタッチを再現。氏の描く美少女キャラを、より魅力的にモニターへ映し出した。

'96年度(編)チェーック!!

目を見張る技術向上

サターンのグラフィック技術、特に動画技術の向上には目を見張るものがあったこの1年。かたや3Dかたや2Dの最上位ともいえるベスト2作品は票差もホンのわずかでどちらが最優秀でもおかしくなかった。また、「ガングリ」は初のビデオカード対応作。サターンの拡張機能、懐の深さを思わせる1作だった。来年度も激戦を期待。

MPEG画像を見たときは自分の目を疑った人もいる!?

最優秀音楽賞

CDといえば、やはり音楽。媒体の特性を生かし、効果的に使った作品は？

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	6443	NiGHTS（ナイツ）	セガ
2	5539	サクラ大戦	セガ
3	741	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ
4	422	ファイティングバイパーズ	セガ
5	345	バーチャファイター2	セガ
6	293	ダライアス外伝	タイトー
7	250	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ
8	215	電脳戦機バーチャロン	セガ
9	181	リンクル・リバー・ストーリー	セガ
10	155	ポリスノーツ	コナミ
11	121	SEGA AGES/アウトラン	セガ
12	73	ヴァンパイア ハンター	カプコン
13	70	ときめきメモリアル～forever with you	コナミ
14	64	ラングリッサーⅢ	メサイア
15	60	セクシーパロディウス	コナミ

1位 NiGHTS(ナイツ)

A-LIFEシステムを導入し、プレイするごとにBGMやエンディングソングが変わる「ナイツ」。音楽に並々ならぬコダワリを持って作られた作品といえよう。

1位受賞喜びの言葉

ズラリと集まったソニックチームのサウンド担当の面々。サウンドの可能性を見せてくれた1作だ。

「ゲームの音楽の将来を考えて、かなり実験的な試みをしてみたのがナイツです。それでいて、こういうふうに評価していただけたということは、すごく嬉しく思いますね。（幡谷）」「SEひとつでも、ゲームとの関わりを深く持つようにしたかった。そういうつながりをこれからもどんどん出していきたいと思います（幸崎）」スタッフの努力が実った一瞬だ。

ゲーム開発者の真価が問われた年

最近は、ゲーム業界にもプロの音楽家が進出し、ゲーム開発の音楽担当者の立場が難しくなってきた言える。そんな中、モノをいうのは開発者ゆえのアイデアの深さ。ナイツのサウンドはそんな象徴と言えそうだ。

Xマス版ではアイデア開花の佐々木さん。

2位 サクラ大戦

セガカラにも入ったオープニング曲、君はもう唄った？

音楽は田中公平氏。ゲームのオープニングや、各キャラの歌を収録したCDのセールスも好調。"歌劇団"の名に恥じぬ名曲揃いだ。

3位 パンツァードラグーンツヴァイ

サントラ、アニメ版も発売中。雰囲気にドップリはまれ!!

独特の世界観と見事にマッチした楽曲が光る。「Ⅰ・Ⅱ」パックも発売されたことだし、前作とまとめて聴いてみてはいかが？

'96年度編チェーック!!

カラオケになるまでの人気が！

エンディングのメインテーマ「DREAMS DREAMS」も好評な「ナイツ」が堂々の首位。セガカラでオープニング、エンディングが唄える「サクラ大戦」は2位。3位以下はこの2作品から大きく引き離される結果となった。11位の「アウトラン」は、業務用の頃から音楽に定評があった作品。音楽目当てに手に入れた人もいるのでは？

Hiro師匠自らアレンジ曲を作曲。往年のファンは涙モノ。

最優秀シナリオ賞

どれだけストーリーに引き込まれるか…。それもすべてはシナリオしだい。

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	8890	サクラ大戦	セガ
2	1585	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店
3	930	野々村病院の人々	エルフ
4	749	NiGHTS（ナイツ）	セガ
5	690	ポリスノーツ	コナミ
6	672	ラングリッサーⅢ	メサイア
7	586	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス
8	250	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ
9	121	ダークセイバー	クライマックス
10	103	同級生if	NECインターチャネル
11	78	新世紀エヴァンゲリオン	セガ
12	75	ドラゴンフォース	セガ
13	72	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ	バンダイ
14	57	機動戦士ガンダム	バンダイ
15	54	スナッチャー	コナミ

1位 サクラ大戦

TVアニメを意識した作りで、プレイヤーが身構えることなく、すんなりと世界観に入り込める。全10話がCD2枚に凝縮され、ボリュームもたっぷり。

1位受賞喜びの言葉

ありがとうと自分を褒めてあげたい、とは言いません。

反省しきりの日々、酒浸りの日々……。

けれど、この受賞をきっかけに1人の人間として立ち直りたいと思います。ありがとうございました（まじめ）。

（あかほりさとる）

シナリオを担当されたあかほりさとる先生。「サクラ大戦」では世界観の確立を行いながら、その魅力を全10話に凝縮するという離れ技をやってのけた!?

予定では全13話だった

「サクラ大戦」は開発当初全13話だった、というのは有名な話。これはアニメの1クール（13話）を意識した作りによるもので、最終的に全10話構成になったわけだ。9話からの急展開は、実はこういった経緯がある。しかし、ストーリー自体はなんら違和感もなく、さらにプレイヤーを釘付けにしたのは、先生のシナリオの巧みさによるところが大きい。

2位 LUNAR SILVER STAR STORY

大幅加筆で、プレイ時間も倍以上。それでもハマれるデキに。

メガドライブで発売されていた作品のリニューアルだが、シナリオの充実度は前作の比ではない。メガドラ版はあらすじ、という人も。

3位 野々村病院の人々

ハッピーエンディングを見るのはかなり大変。君は見た？

1回のプレイでは真犯人へとたどり着くのは非常に困難。しかし、練り込まれたシナリオが、プレイ意欲をかきたててくれる。

'96年度編チェーック!!

異業種間交流は難しい？

まさに「サクラ大戦」の独壇場であったシナリオ賞。RPGやアドベンチャーが多くランクされる中、「ナイツ」「パンツァー」とアクション性を前面に打ち出した作品の健闘が光った。作家の竹本健治氏が原案の「月下霧幻譚」が惜しくも16位。ミステリータッチのアドベンチャーとして話題になったが、順位は奮わなかった。

ゲーム業界以外のクリエーターの参加作品はいずれも苦戦。

最優秀演出賞

作品の味付けを左右する演出。多くの人を魅了したのはどの作品の演出?

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	6383	サクラ大戦	セガ
2	2119	ポリスノーツ	コナミ
3	1628	NiGHTS(ナイツ)	セガ
4	844	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ
5	586	ファイティングバイパーズ	セガ
6	233	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店
7	215	同級生〜if〜	NECインターチャネル
8	210	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス
9	190	ラングリッサーIII	メサイア
10	164	電脳戦機バーチャロン	セガ
11	155	ときめきメモリアル〜forever with you	コナミ
12	138	機動戦士ガンダム外伝I	バンダイ
13	121	新世紀エヴァンゲリオン	セガ
14	120	野々村病院の人々	エルフ
15	95	機動戦士ガンダム	バンダイ

1位 サクラ大戦

サクラ旋風の追い風に乗り、ブッチギリで栄冠を勝ち取った「サクラ」。特撮やアニメの手法を多用、ツボを押さえた演出がキラリと光った作品だ。

1位受賞喜びの言葉

各セクションの責任者、スタッフが、すごくレベルの高い方々で、この賞がいただけたのも「サクラ」に関わってくれた方、全員に対していただけたものと理解しています。（金子良馬）

関係者全員と喜びを分かち合いたいです。「サクラ」を内側から支えてくれた方々、選んでくれた読者の皆さん、ありがとうございました。（森田直樹）

最後まで"関係者全員のがんばり"が、この受賞の運びとなったことを強調されていた金子&森田氏。

開発スタッフからの声

開発スタッフ全員の代理として、ユーザーの皆さんには御礼を申し上げたいと思います。数あるソフトの中で受賞できたっていうのは、スタッフ全員すごく喜んでおります。（伊東）

セガの開発ディレクターとして参加した伊東氏。

'96年度編チェーック!!

2位 ポリスノーツ

ゲームのやめ時を考えるヒマがないほど作品に引き込まれた。

心憎いほどの細かい演出がウリ。セリフの音声出力の有無、ムービーの長さや静止画との使い分けなど、監督の意図したものだ。

3位 NiGHTS(ナイツ)

フローズンベルではナイツがこんな姿に。全編が見どころだ!!

独特の浮遊感など、感性にうったえかける演出がすばらしい。ナイツの変身能力や、自然界のものの再現など、夢の世界の構築も見事。

原作を生かす試み

「サクラ大戦」が圧倒的支持を獲得。余裕で1位をゲットした演出賞。12位に顔を出している「機動戦士ガンダム外伝I」は、ファーストガンダムと同じ時代で展開。オリジナルストーリーながら原作の臭いを出そうとする演出が感じられる。戦闘シーンもアニメさながら。上位進出はならなかったが、評価したい作品だ。

コクピットからの視点は、まさにパイロット気分。

最優秀パッケージアート賞

ゲーム画面より、人の目に触れる機会が多いパッケージ。その評価は?

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	8554	サクラ大戦	セガ
2	1774	NiGHTS(ナイツ)	セガ
3	1584	ときめきメモリアル〜forever with you	コナミ
4	525	機動戦士ガンダム外伝I	バンダイ
5	465	ラングリッサーIII	メサイア
6	448	電脳戦機バーチャロン	セガ
7	353	ポリスノーツ	コナミ
8	351	SEGA AGES/スペースハリアー	セガ
9	301	バーチャファイター2	セガ
10	233	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ
11	129	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe
12	121	KOF'95	SNK
13	118	ファイティングバイパーズ	セガ
14	112	バーチャコップ2	セガ
15	69	ストリートファイターZERO2	カプコン

1位 サクラ大戦

キャラクターデザインの藤島康介氏によるさくらが目を引くパッケージ。マウス、マウスパッドが同梱された限定パッケージは、あっと言う間に品切れに。

1位受賞喜びの言葉

このパッケージイラストを描くにあたって一番気を使ったところは、「目」です。——というより、これは常に気を使っている部分なんですが、目が意志を伝えるのに、重要な役割を果たしているからなのです。いい目のキャラクターを描こう。それが私の信条です。パッケージは、その商品の顔になる部分。まず、買おうとする人が一番最初に目にします。だから、ファースト・インプレッション賞ともいえるこの賞をいただけたことは、本当に光栄です。買う人と、さくらの目の間で、なにかが伝わったかもしれない——と思えるから。最後に、パッケージに関わった人々を代表して、ありがとうございました。（藤島康介）

サターンに藤島先生見参!!

藤島先生と言えば「逮捕しちゃうぞ」、「ああっ女神さまっ」で記録的なセールスを誇る漫画家である。この人気漫画家が飾ったジャケットはサターンソフトとしても貴重であり、偉業のことともいえるのではないだろうか。先生の描いた霊剣荒鷹を抜き、見栄きりをしたさくらのジャケットを見ただけで、思わず手に取ってしまった人も多いことだろう。

'96年度編チェーック!!

2位 NiGHTS(ナイツ)

CMでマルコンを操作していた女の子の表情が印象的だった。

サターン販売300万台突破キャンペーンとして、マルコンが同梱された限定版。こちらも品切れ店続出だったらしい。

3位 ときめきメモリアル forever with you

まだ販売されている販売店も。パワーメモリー付きでオトク。

スペシャル版、デラックス版と2種類のパッケージで登場。それぞれ特典が違うので、両方買っちゃうマニアもいたとか……。

同梱パックの今後

この部門も「サクラ大戦」が完全独走状態でトップ。怒涛の強さを発揮した。「ナイツ」「スペースハリアー」は、対応周辺機器の同梱パックが話題を呼んだ作品。ところが「バーチャロン」「バーチャコップ2」では、同様のパッケージは発売されず。今後、コントローラー同梱パックは、減少する傾向にあるのだろうか?

アナログスティック同梱パックは、箱のデカさに驚き。

セガール賞

セガサターンの周辺で起きた、事件、話題のランキング。今年度最大のニュースは、これに決定／

順位	得票数	トピック名
1	4695	X指定廃止
2	2179	サターンの値下げ（白サターン登場）
3	1499	サタマガ週刊化
4	1473	ワープのサターン参入（「EO」SSでのみ発売）
5	939	GDNET設立
6	853	サターンでインターネット接続が可能に／
7	413	VF3移植決定
8	327	サクラ大戦、限定版の発売（大ブームに）
9	267	XBAND通信対戦開始
10	232	サターンモデム発売
11	198	クリスマスナイツキャンペーン
12	190	拡張RAMカートリッジ発表
13	172	エルフの参入
14	146	バーチャロン移植
15	138	ファイターズメガミックス発売

1位 X指定廃止

賛否両論、いろいろと物議をよんだX指定の廃止。18歳以上推奨ソフトは残されたが、過激な描写はご法度に。2位の倍以上の票を得て、堂々（？）の1位。

1位受賞感想の言葉

セガサターンのユーザーに、より大きい満足をいただくためには、より多くのハードを普及させ、セガサターンを取り巻く環境を良くしていくことが第1であり、X指定を継続することと廃止することのどちらが最終的にユーザーの皆さんにメリットがあるかを熟考した末の結果でした。サタマガ編集部の皆さんは週刊になっても質を落とさずにいい本を作ってくださいね。

サターン事業部をまとめるナイスミドルにして、ナイスガイなサターン事業部部長。サターン発展のために頭を巡らす毎日。次なる手はいったい何か？

今後もさまざまな施策を展開します！

いろいろあった1年でしたが、みなさんの選んだ今年度ナンバーワンのトピックスは、「X指定廃止」ですか。「X指定」という枠はなくなりましたが、「18歳以上推奨」という、もう1つの枠の中では、エルフさんをはじめとするソフトライセンシーさんには、優秀な作品を開発していただいておりますし、一方環境の変化の中で新たにセガサターンに参加していただくライセンシーさんも増えています。また、ここにあるさまざまなトピックスが、すべて今のセガサターンの成長につながっていると考えておりますし、今年もセガサターンを発展させるためのさまざまな施策が展開してまいりますので、引き続きご期待ください。（岡村秀樹）

2位 白サターン登場

ちなみにVサターンもライトグレーにカラーを変えている。

価格変更にともない、カラーリングがグレーから白に変更された。新規ユーザーにとっては、購入のきっかけとなるうれしい話題だ。

3位 サタマガ週刊化

毎週最新の情報を掲載中。これからもよろしくね。

我々編集部員全員が、文句なしで1位に挙げるであろう大事件。無謀、快挙とさまざまな意見が飛び交う中、専門誌初の週刊誌が誕生。

選外 サタマガ編集部厳選!? トピックス

上位にランクインしたトピックス以外にも数多くのネタが編集部内外から集まった。これをそのまま載せないでおくにはもったいない、ということで、これらをスペースのある限り紹介していくぞ。かなり有名なことから、中にはコレ知ってる、という業界ネタまでその種類はさまざま。思い起こせば、今年は昨年以上にいろいろなことがあったよね。君はどれが印象的？

スクウェア振り向かず
セガマガジン創刊
ワープこっちへ来る
読者レース初の1点台ソフト登場
サターン専門誌の爆発的増加
編集部の就労状態に労働基準局の監査が入る
販売台数PSに逆転される
サクラ大戦限定版高値で売買の噂
ナムコ未だソフトリリースせず
アトラス元広報、伊伝(悪魔)政則氏退社、入り婿とも!?
週刊化でスタッフをちょっと増強するも焼け石に水
サタマガ編集長、北海道出張中ススキノにて携帯電話をなくす
クリスマスナイツ予約電話回線数の絶対的不足
ライバル誌編集長ソフトバンクに侵入
○○○○○○○のレビューについて○○○○から編集長以下3名呼び出しをくらう
深沢ハニー、局地的にブレイク
光吉くん、バーチャファイターでカラオケとテレビアニメに進出
AM2研が少年マガジンで漫画化される
サタマガ編集部が本社ビルに合流するが、一人当たりの面積減少
千葉ちゃん某有名声優のナマイキな態度に激怒
編集部からバーチャスティックプロ紛失
下級生移植決定
X MEN VS STREET FIGHTER移植決定
サタマガ平綴じに

前半戦をふり返ってみて～寸評～

さて、今年から2回に分けて始まったセガサターンマガジングランプリ。今回は前半戦としてジャンル別以外の部門賞を発表した。結果を見てみると、まさに「サクラ大戦」の圧勝という形をとった。ゲームソフトには、どれにも今回発表した部門のような要素が含まれているのだが、今回の結果を見ると「サクラ大戦」という作品は、みんなはそのどれもが秀でていると感じたんだろう。さて、次回はジャンル別部門賞とお待ちかねの最優秀作品賞の発表。みんなの予想は当たるかな？ お楽しみに!!

この輝くトロフィーははたしてどこに!!

隊長&ハチのグランプリの大予想

「たいっちょー／ たいっちょー!! たいっちょーっ!!!………おっ、ゲロゲロゲロー」「て、てめー、ハチ。キサマまだ酔っぱらってやがんのか」「とととと、とんでもござ……ゲレゲレゲレ……」「……てめー。俺を愚弄してやがんな。しょーがねぇ。俺1人でやるぜ。グランプリはズバリ／」「オエ」「……コロス」「ひー」

さて次週はいよいよグランプリ作品の発表だ!!

ASSAULT SUIT LEYNOS 2
重装機兵 レイノス2

完成度 100%

●メサイヤ●2月21日発売予定●5,900円●アクションシューティング

メーカーから一言 メガドライブから7年の歳月が得て今再びよみがえる。今度の戦場はセガサターンだ！　というわけでついに、あの名作が帰ってきた。今回はアクションゲームが苦手な人でも十分楽しめるシステムが搭載。メカマニア必見の細部にわたるセッティングに注目。（金輪）

セッティングは生存への鍵。君はどんな機体を造る!?

今回、俺たち第12特機は中立地帯で待機中。暇だし、ゆっくりマシンのセッティングでもしといてやるか！

KYLE
主人公。問題児だが腕は最高クラス。

Body Select

選択できる機体は最高8機。能力表（右写真）を見て搭乗機を選べるが、機体決定後でも、セッティングのメイン画面（上写真）でSerect Bodyを選べば再選択できる。

MARIA
12特機の紅一点。並の男より腕が立つ。

セッティングは、まず機体選びから。基本耐久値や最大出力なんかが機体ごとに違うから、自分の戦闘スタイルにあった機体を選ぶことね。後は、機体の最大積載量の範囲で武器やデバイスをセットすれば完了よ。

EDDY
お調子者だが腕は一流。命令違反常習者。

DEVICE &POWER

DEVICEとは「装置」の意味。ここではいわゆる能力拡張機器のこと。

EX

メイン画面では真っ先にデバイスを変更。これ次第で、最大積載量や選択可能武器の上限が変わっちゃうからな。まずは名称にEXのつくパワー上限拡張機で機体の能力を強化といこう。

その他

デバイスは最高40種で4種装着可能。機動性・回復力・武器使用パワーの各実際値を上げるPOWER GX、武器の搭載数を増やすEXTRA WEAPON BAY なんてのを上手に使って、次の戦いに有利な機体を組み上げようぜ。

装甲貫通型

写真の棒グラフ部分が敵に与えるダメージと射程距離との比率。A型武器は、敵が遠いほど威力が落ちる。

武器の中でも使用頻度の高い攻撃型Aだ。射程によって威力が変わっちまうのが難だが、概して弾数が多いのが有利だな。マシンガン（MG）・アサルトライフル（ARF）・ショットガン（SG）・ガトリングガン（GG）なんかがこの系統だが、遠間は遠距離でも威力のあるARF、近場は連射のしやすいMGってな使い分けが重要だぜ。

有効アーマー

ミサイル系

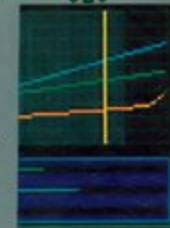
パンチを除き、重い物が多い。重量オーバーに注意だ！

攻撃型C。射程に左右されねえし威力は抜群なんだが、使用可能弾数が少ねえ。必殺技ってとこか。

こんなのもミサイル系！

DOLPH
WEAPON &ARMOR
やはり腕は確かだが、好戦的で無鉄砲。

レーザー系

攻撃型B。最初は自分じゃ撃てねえが、敵は使いやがるから、相手によっちゃ耐B値の高い装甲で挑んだ方が楽かもな。

有効アーマー

Mission 2 トーナメントで腕試しだ！

次の任務まで、中立地帯で待機することになった第12特機。そんなおり、街で重装機兵のトーナメントが開催されると知ったカイルは、軍に内緒で試合に参加する。

ゲームオーバーのないボーナス面だ。自機耐久力が0になるか1試合が長引くと、試合を断念させられるだけ。各試合は1VS1で、細かく段のついた試合場で行われる。だが、この段が曲者。飛び上がる時は邪魔にならないのに、下降時には障害となるのだ。回避の事を考えると敵より下方を占めた方が有利。武器はミサイル系がいい。相手によっては、ナパームを下方から連射してハメ殺す事も可能だぞ。4人目以降は非常に強いが、攻撃後に僅かな隙ができるので、回避を主体に隙を待って攻めろ！

戦車が地を駆け爆撃機が宙を舞う 迫力あるオープニングCGを大公開！

間もなく発売ということで期待が高まるばかりの「千年帝国の興亡」。今回は「WA大戦略」に勝るとも劣らないナイスなオープニングのビジュアルCGを公開するぞ。

時代の最先端を行くオープニングCGを一挙に大紹介！

「WA大戦略」や「作戦ファイル」で大評判だった、戦車や艦船の動きをリアルに再現した高密度のオープニングCG。それをさらに凌駕する出来のCGが「千年帝国」には登場する。実際のオープニングはCGとムービーの取り込みを掛け合わせたものだが、今回は使用されているCGの名場面集をピックアップしてみた。ここまで細かく描かれた戦車や爆撃機がスムースに動いているのを見れば、感動しない者は皆無だろう。

進撃する戦車群と上空支援をする爆撃機。電撃戦のお手本のようなシーンだ。

宙を舞うスツーカ

大戦前半のドイツ軍の快進撃の原動力となった、ドイツ空軍の主力急降下爆撃機スツーカが大空を舞う。

3号突撃機G型の密集部隊

戦車の車体に直接大きな対戦車砲をつけて固定したものをドイツでは「突撃砲（戦車）」と呼んでいた。その代表種ともいえるのがこの3号突撃砲G型。コンパクトにして無駄のないフォルムに惚れる人も多い。

驀進するサイドカー

その軽快さで偵察任務や伝令などに大活躍したドイツ軍のサイドカーBMW R75が大地を駆けていく。

不気味な雰囲気の兵達

ガスマスクをつけ、完全な戦闘体制で集結するドイツ兵たち。彼らの目に映るものは、そして彼らに与えられた命令は何なのか？

3号突撃砲戦車がアップになり、それと前後して続々と集結している姿が映し出される。その後、戦車部隊長搭乗のタイガーⅠ型重戦車と共に、戦車部隊は進撃を開始するのだ。

士官学校最後のハードル「卒業試験」で能力が決まる!?

前回までに紹介したカリキュラム「初級戦闘講義」「中級～」「上級～」は、いわばルールを把握するための練習試合のようなもの。この「卒業試験」での結果のみが、キャンペーンゲームに対して影響を及ぼしうる。もちろん講義を飛ばして、最初から「卒業試験」を受けることも可能だ。

この試験はこれまでの講義における実技試験と異なり、かなり難易度が高いものとなっている。高得点を取るのは難しいだろう。だが心配は無用。以前にも記述した通り、ここでの成績が悪かった場合、プレイヤー将軍の能力が底上げされ、バランスが調整されるという仕組みになっているのだ。

ルールを忘れてしまったらもう一度講義を受け直そう。

卒業試験の成績次第でプレイヤー将軍の能力が決まる。

卒業試験

卒業試験の課題は、一定期間内に2つの敵拠点を占領しろというもの。当然その前方には少なからぬ数の敵が待ちかまえている。敵味方共に空軍が使えるので、立体的な戦い方が要求される。

難易度はかなり高く、生半かな心構えでは勝利するのは難しい。だがこれまで3つの講義で学んだルールを思い返し、最大限の効果が得られるような行動を取れれば、勝率は上がるに違いない。

この試験で（故意に）負け成績が悪ければ能力値がかさ上げされ、好成績を取れば名誉的な勲章（？）がもらえるとのこと。名を取るか実を取るかはプレイヤー次第だ。

遠くから一方的に攻撃できる野砲をどう使うかもポイントの一つになるだろう。

無事卒業 いよいよ実戦に突入だ！

卒業試験を終えてプレイヤー将軍の能力が決まると、いよいよ実戦配備されることになる。これまでの資料から、第一の戦場はポーランドであることが明らかだが、その戦場の詳細は分かっていない。

士官学校で学んだことを十分に生かし、長く厳しい戦いを勝ち抜き、勝利をおさめてほしい。

戦車がひ弱な序盤は爆撃機の支援を存分に受けないと、前進は難しいかも。

士官学校のカリキュラム中に登場するドイツの兵器たち、大集合！

士官学校での戦いは設定上模擬戦闘であるがため、敵も味方もドイツ軍の兵器を使用している。また、兵器そのものもドイツ軍が初期に使用したものばかりだ。ドイツの戦車部隊を象徴するような、重戦車をはじめとする強力な兵器はいっさい登場しない。

だがキャンペーン序盤に登場するであろうそれらの兵器をながめても、今作におけるビジュアルへの力の入れようは感じとってもらえるはず。金属の材質感と重厚なフォルムを持つ兵器たちからにじみ出る魅力に酔いしれてほしい。

空 Bf109E

大戦序盤のドイツ軍の代表的な戦闘機。航続距離が短いのが弱点。

空 Me110C

空中戦も可能な戦闘攻撃機。史実では役立たずといわれたが……。

陸 PSW222

ドイツ軍の代表的な小型装甲車。偵察などに多用された。

陸 デマーグD7

後部キャタピラを持つ軍用トラックに、20㎜機銃を載せた対空車両。

空 Ju87B

スツーカとも呼ばれた、ドイツ軍の急降下爆撃機。頼りになる奴。

陸 1号戦車A型(B型)

最初は訓練用として開発された軽戦車。機銃2丁を装備している。

陸 105mm野砲

遠距離から一方的に攻撃できる野砲。機動力に欠けるのが弱点。

陸 歩兵

歩兵と指揮官のみが占領を行える。序盤では頼りになる存在だ。

機動戦艦ナデシコ
Martian Successor
NADESICO

～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～

現在、テレビ東京系で放映中の「機動戦艦ナデシコ」。そのゲームの続報をお届けしよう。お待ちかねのキャラクター紹介や、わかりやすいと評判の（？）ナデシコ講座もあるよ。

完成度 ？%

●セガ ●今春発売予定 ●5,800円
●アドベンチャー ●全年齢推奨

メーカーから一言
TVを観て「何だよアキト！　こっちの娘の方がいいじゃないか～！」なんて叫んでいたあなたは要チェック！　あなたの夢をかなえるSS版ナデシコは現在鋭意制作中。アニメの魅力満載のADVはもちろん、新システムのSLGにもご期待ください。（開発チーム）

職場で学校でお茶の間で話題騒然の「ナデシコ」ただいま鋭意制作中！

本格的なSF世界観や自己主張の激しいクルー、そして迫力のロボットバトルと様々な要素がいっぱいのナデシコ。今回は詳しいゲーム内容がわかってきたので、おさらいも兼ねてお伝えしていこう。まず、物語は全８章からなるオリジナルストーリーになる。目的は、人類を脅かす木星トカゲが開発した、新兵器を破壊することだ。アドベンチャーパートでは出会ったキャラクターと会話をしながら物語を進めていくわけだが、特に女性クルー達との会話やデートは重要。会話によって各キャラのアキト（プレイヤー）に対する好意度をうまく上げていけば表情や態度に変化が表れ、さらに親密な仲になれれば特別なイベントも起こるのだ。だが、あまり特定の女性クルーとばかり仲良くしていると、他の女性が嫉妬して（！）ゲーム展開に不都合が生じることも。十分注意されたし。

非戦闘時は時間制限ありのアドベンチャー

各章にはそれぞれ時間制限が設定されており、１回の行動につき１時間が経過してしまう。また、クルー達は各自のスケジュールに従って行動しているため、時間配分を考えた慎重な行動が必要になる。また、移動マップではナデシコの全体図及び各キャラクターの現在位置が顔グラフィックで表示されるので、移動の際の目安になるだろう。ところで各クルーの部屋の内部は本編でそれほど描かれたことがないだけに興味深いところ。イベントシーンに期待したい。

なぜなにナデシコ講座 PART.2
ナデシコってなに？

NERGAL ND-001 NADESICO

木星からやってきたトカゲの侵略に対抗すべく、民間企業のネルガル重工が独自に開発した最新鋭艦「ナデシコ」。形式ND-001／全長298m／全高106.8m全幅148m／総重量37,530ｔ。そのメイン動力である相転移エンジンは宇宙を相転移させて真空中から莫大なエネルギーを得る機関であり、その出力はケタ違い。さらに重力制御技術を応用した必殺武器“グラビティブラスト”や“ディストーションフィールド”といった超兵器の実用化に初めて成功した世界最強の機動戦艦なのである。

今回はエステバリスパイロットの3人娘の場合

木星トカゲとの戦闘ではとても頼りになる彼女達も、戦いがないときは普通の女の子。アキトに対する態度も三者三様といった感じだ。

RYOKO スバル・リョーコ

明朗快活、感情をストレートにぶつけてくる活発な女の子。男っぽい言葉づかいと、やや気性が荒いということから誤解を受けやすいが、けっこう女らしい一面も。しかし恋愛に関してはとことん不器用。どういうわけか、アキトのことが気になるらしい。

「自分」の気持ちを「みんな」に置き換えることで照れ隠し。彼女らしいセリフです。

ナデシコクルーのみんなをご紹介!

CHARACTERS

ナデシコは民間企業が所有する戦艦。軍隊でないためか、クルーも妙な人間ばかりで……。

YURIKA ミスマル・ユリカ

地球連合艦隊ミスマル提督の1人娘。戦略シミュレーション無敗の腕を誇るナデシコの艦長。性格は明るく元気だが思い込みが強い。

FACE VARIATION
例えばユリカの表情CHECK!

いつもアキトが自分を好きだと信じて疑わない彼女も、かまってあげないと怒ったり悲しんだり。乙女心は秋の空のように変わりやすいのだ。

AKITO テンカワ・アキト

本編の主人公で、ユリカとは幼なじみ。全滅した火星のユートピアコロニー唯一の生存者で、ナデシコの厨房コックとパイロットとを兼ねる。感情表現は下手だが好かれるタイプ。

MINATO ハルカ・ミナト

大企業の元社長秘書という経歴を持つ、ナデシコの操舵士。いつもボーっとしているように見えるが、実は頭の切れる女性。しかし低血圧で朝は弱く、よく寝坊するのが玉にキズ。

MEGUMI メグミ・レイナード

ナデシコの通信士にして元声優という変わった経歴を持つ。世話好きで優しい心の持ち主。だが、恋愛に関しては良くも悪くも自分の心にまっすぐな女の子。アキトのことが好き。

RURI ホシノ・ルリ

ナデシコのオペレーターでコンピュータ関連のエキスパート。幼い頃から徹底した英才教育を受けたためか、物事に対して非常に醒めたところがある少女。「バカばっか」が口癖。

JUN アオイ・ジュン

ナデシコの艦長補佐。ユリカのためなら死ねるくらい、彼女が好き。

INES イネス・フレサンジュ

ナデシコの基本設計をした科学者の1人で、艦内では医師兼カウンセラー役。無類の「解説好き」でもある。

ERINA エリナ・キンジョウ・ウォン

ネルガル重工会長秘書だが、副操舵士としてナデシコに派遣される。プライドが高く、性格はかなりキツい。

GAI ダイゴウジ・ガイ

熱血ヒーローに心酔し、己の美学のため生きる男。なお「ガイ」は"魂の名前"であり本名を山田次郎という。

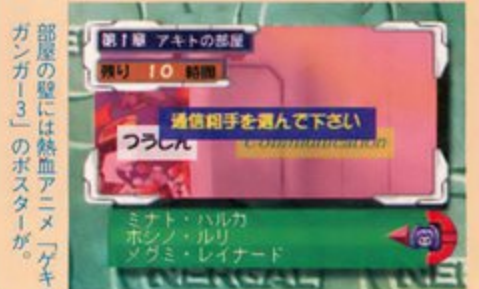
HIKARU アマノ・ヒカル

明るく人当たりのよいヒカル。今のところはリョーコの恋の応援団といった立場だが?

IZUMI マキ・イズミ

ちょっと影のあるイズミは陰気なギャグメーカー。ごくまれにシリアスになることも。

CHECK! 通信で恋のお相手探し?

アドベンチャーパートでは、好きな時に自室に戻ることができる。そこでは各キャラクターの相関関係や好意度の確認の他、通信でお目当ての女性クルーをデートに誘うこともできるのだ。

部屋の壁には熱血アニメ「ゲキ・ガンガー3」のポスターが。

最新鋭機ブルーとの出会いやジオンのエース、ニムバス・シュターゼンとの死闘など、様々なことがあった地上を離れ、戦いの舞台は宇宙へ。EXAMを真に操れるのはユウか、それとも……。

MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY Ⅲ 裁かれし者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

宇宙(そら)へ・・・

完成度 100%

●バンダイ●3月7日発売●4,800円
●ドラマチックシューティング●1人プレイのみ
●全年齢推奨●ツインスティック対応

メーカーから一言 祝・ROM完成！ 最後までどれだけ内容が入るかわからなかったコイツ。ゴールデン・スペシャル・ドリームバトルが隠されています。サタマガでも紹介するので、読んでくださいね。「外伝Ⅰ」、「Ⅱ」がある人はさらにお得ですよ。（「熱血商売人」広報・河阪）

数々の謎を残したまま、クルスト博士はこの世を去る。博士を殺害し、ブルー2号機を奪い逃走したニムバスを追って物語はいよいよ終局に向かう。EXAM生誕の地で彼らは何を知り、何を得るのだろうか。

シリーズ初の屋内ステージとなるミッション。慣れないうちは苦戦するはず。

敵の主力はやはりザク。しかし強力なバズーカ砲を装備したタイプも登場。

機動戦士GUNDAM外伝 MISSION 3-3 スペースコロニー

基地に残されたデータをもとにユウ達がたどり着いたのは、廃棄コロニーに建造されたジオンのEXAM実験施設。故クルスト博士がまだジオンにいた頃、ここでEXAMは作られ、研究され続けてきた。やがてその研究はイフリート改やブルーといった驚異的なマシンを完成させるに至る。しかし、そのメインコンピュータであるEXAMシステムにはまだまだ不明な点も数多く残されていた。

そこでアルフは自らもコロニーへ潜入し、EXAMに関するデータを入手する作戦を提案。かくして、ユウはオトリとなってアルフの潜入を助けると同時に、2号機の捜索を開始する。なお、フィリップ達は外で帰還用シャトル護衛の任についているため、ここは単独で行動することとなる。敵地の真っただ中を強行突破するわけだから、任務の危険度は今までの比ではない。狭い回廊を駆け抜け、一気に内部へと侵入せよ。

謎多きシステム EXAM

EXAM-SYSTEM…？

パイロットと機体にかなりの負担を強いるため、乗り手を選ぶが、モビルスーツに搭載するだけでニュータイプ並みの戦闘能力が得られるシステム、EXAM。通常、このシステムは50%程度しか機能していない。100%使用すると暴走するためだ。だが、どうやらその暴走自体もあらかじめ仕組まれたものらしい、とアルフは語る。何のために？ 博士はEXAMに何を求めていたのか。謎は深まるばかりである。

自由のきかない狭い場所での激しい攻防！
通路内戦闘のため、行動にかなりの制限が

コロニーの外壁から中に突入した直後。侵入者を排除すべく、すぐさま敵部隊が集結し始め、各ブロック間の隔壁は閉鎖された。こうしてユウは狭い空間での戦いを余儀なくされる。だが、ここで戦うのは非常に辛い。まず邪魔なのが天井の存在。当然、ジャンプをすることはできないため、近距離での戦いは一瞬の判断の遅さが命取りになる。上空に回避することができないためだ。また、前後左右に回避するためのスペースも少なく、戦いは常に周囲の空間を気にしつつ行うことになるだろう。さらには障害物が多いためか、ロックオン機能も大幅に低下してしまう。

しかし逆に狭いのが幸いし、一度に襲いかかってくる敵の数はそう多くないのが唯一の救い。敵の反応をよく見て、慎重に対応せよ。

場所によってはMS一機がようやく通れるような狭い通路もある。そこを襲われたらまず初弾を避けることはできない。だが、それは敵も同じ。先制できれば言うことなし。また、ダメージ覚悟で、強引に斬りにいく手もある。

STAGE-POINT 1 まるで迷路のような内部構造

それぞれの区画は複雑につながっているため、激しい戦いの後などは自分がどの方向に進んでいるのかすらわからなくなることがある。そんな場合は床の矢印に注意して進むとよい。

STAGE-POINT 2 MAPやレーダーは使用不可

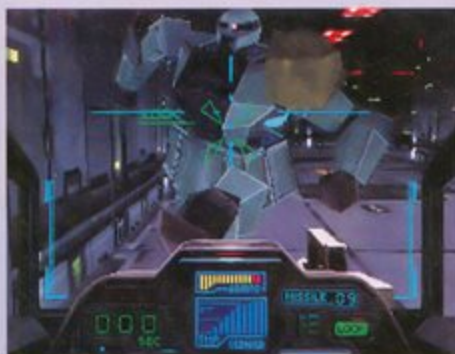
敵地にあってはMAPはもちろんのこと、画面左端のレーダーも一切効かなくなる。自分の目だけがたよりというわけだ。T字路や柱の影など、思わぬ場所からの攻撃に注意しよう。

STAGE-POINT 3 閉ざされたハッチを開くには

各ブロック間は隔壁によって完全に閉鎖されている。これを開くにはそのブロック内にいる敵モビルスーツを全て倒せばよい。ただ、ハッチは開くまで少々時間がかかるのだが、完全に開き終えるまでそこを通ることはできない。それから、開いた扉の向こう側に敵が！　という状況もよくあるので、気持ち的には常に身構えているくらいがいいのでは？

コロニー内部へと通じるハッチを死守すべく旧ザクまでもが立ちはだかる 堅く閉じた扉の向こうに何が…

いくつかのブロックを通過するとやがて正面に巨大なハッチのあるブロックにたどり着く。だが、そこへ向かわせまいとジオン側は旧ザクまでを動員してブルーの行く手を阻む。MS-05、ザクⅠ。MS開発史史上初の量産型機となった機体である。その主力はMS-06シリーズへと移行したとはいえども、未だ後背地の軍備施設等では老朽箇所を騙しながら現役で稼働している機体が少なくない。本作ではマシンガンなどの武器を持たず、肉弾戦のみで戦う姿が印象的。両腕で殴りつける、ショルダータックル、スライディングなど多彩な技で果敢に攻めてくる。

軽装のためか、歩行速度はかなり速い。回避行動も鋭いぞ。

タックルのスピードは若干遅めだが、重量の感じられるモーションがカッコいい。

NEXT

次のステージには宇宙戦用に開発されたMS、ゲルググが登場。ビームナギナタも見事再現！

アルフとユウはついにEXAMの秘密を突き止める。EXAMとは何か、そしてなぜ必要とされたのか。衝撃の事実が明らかに！

機動戦士Zガンダム
前編 Zの鼓動

●バンダイ●３月下旬発売●6,800円
●アクションシューティング
●１人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言 アフレコに潜入しました。目を閉じるとアムロやカクリコンやフォウが「たまごっちほしい」と言っていた。やけに現実味のある会話をしてしまった。でも今は社員でも手に入らないんです。最近ＴＶでもいろんな話題で「バンダイ」の名が出て不思議気分。（河阪）

11年の歳月を経て再演をした名優達……

この春の発売が待たれる、期待のドラマチックシューティング「機動戦士Ｚガンダム」。今回は、ドラマ部分にスポットを当てて紹介していこう。

Ｚガンダムの魅力の１つに、物語の存在がある。戦争という悪夢に揺れ動かされる人々の姿を克明に描いたドラマは、テレビアニメ放映当時に数多くのファンを魅了したものだ。ゲームでは、ステージ中でのカットインや、ステージ間のアニメーションシーンで、そのストーリーが語られていくこととなる。キャラクターのすべてのセリフは、当時のオリジナルキャストにより再び収録。つまり、キャスティングは大変豪華なものとなった。それは、主役のカミーユを演じる飛田展男さんをして「久々に自分の周りが皆さん先輩という状況でしたね。同窓会的な雰囲気ですごく楽しかったですけど、ぶざまなところを見せられないので緊張しました」と言わせるほどなのである。

アフレコに集まった豪華声優陣。インタビューにお答え頂いた３人のほか、ヘンケン役の小杉十郎太さんや、フォウ役の島津冴子さんの姿も見られる。

ステージ6以降、人々の交差はより激しさを増す

カミーユ、クワトロに加えて、前作の主人公アムロが初めて物語に登場することとなるのが、ステージ６「シャトル発進」だ。エゥーゴは、ケネディ空港にあるシャトルを使って、宇宙に戻ろうとしていた。ティターンズをこれを阻止すべく、変形MSアッシマーなどで攻撃を加える。この戦いの一方で、アムロの邸宅をフラウ・コバヤシ達が尋ねていた。一年戦争以後、戦いに疲れたアムロは、戦場へと戻るのを拒むばかりだった。

シャトル発進を食い止めようとするべく、ハイザックが次々とMk-IIへと襲い掛かる。ステージの最後に待つブラン少佐のアッシマーは、飛行形態で素早い攻撃を仕掛けてくる。

カミーユ・ビダン
飛田 展男

とびたのぶお／代表作「ちびまる子ちゃん（丸尾くん）」「しましまとらのとらじろう」。最近ではゲームの仕事も数多くこなし「月下の棋士」「アンジェリーク」などにも出演。

カミーユは僕にとって特別な存在なんです

編集部　カミーユ役は10年ぶりですか？
飛田　いえ、「スーパーロボット大戦」で演じたことがあるんです。ただ、その時は絵（画面）が無くて、今回ひさしぶりに昔のフィルムでやったので、できるかな、という気持ちは正直ありました（笑）。でもやりはじめたら、わりとすんなり行けたかなと思っています。
編集部　当時と今のカミーユで、演じ方や気持ちの入れ方は違いましたか。
飛田　それはありますね。当時との体のコンディションの違いなんかも実感できましたし。当時は解らなかったことや、解っていても力及ばなくてできなかったこともありましたので、今回は、今の自分をどうやって入れ込んでいくかなと。
編集部　飛田さんにとってのカミーユ像というのは。
飛田　カミーユの声というのは僕の中でもあまりイメージがないんです。作品を見れば、しゃべりを思い出す事はできるんですよ。ただ何故だか解らないけど、あの絵を見てしゃべれば、それがカミーユだっていうのが自分の中にすごくあるんです。そうか、だから以前の声をって言われると戸惑うんだ（笑）
編集部　それではプレイヤーにメッセージを。
飛田　10年近い歳月があるので、並べて聞くと声自体は全然変わってしまっていると思うんです。でも、僕としては、声をどうこうと言うよりは、カミーユというキャラクターの雰囲気を伝えたえるのに気を付けました。昔とちょっと違うけども、やっぱりカミーユだという部分は押さえたつもりなので、アニメを知っている人にはその辺を聞いてもらいたいですね。

やっぱりアムロには思い入れがありますね

アムロ・レイ
古谷 徹

ふるやとおる／熱血ヒーローからナレーションまで幅広くこなすベテラン声優。大のゲーム好きで、自宅でもプレイしながら声を当てているとか。代表作「巨人の星（星飛雄馬）」。

編集部　昨年の「機動戦士ガンダム」に引き続いての参加ですね。
古谷　この「Z」に関しては、アムロにスポットが当たっているわけではなくて、あくまでもカミーユという少年に対してのアドバイザー的な立場なので、僕自身も記憶に薄くて……。当時の資料とか見て、勉強し直してきたんですけどね。ただ、このゲームで僕がセリフをしゃべっている部分が、ストーリーの中核ではない部分なので、深い思いを表現するには寂しいかなという感じですね（笑）。
編集部　では、やはり個人的にはファーストガンダムに思い入れが？
古谷　自分のターニングポイントとなった作品ですからね。ただ、僕は『逆襲のシャア』も好きなのでゲーム化を希望してますが（笑）。
編集部　最近ゲームのお仕事も増えてきていると思うんですが。
古谷　僕自身ゲームをプレイしますので、楽しいゲームがどんどん出てきてほしいという気持ちと、それに参加できることの喜びもあります。ただ、今後は、しゃべるだけというのでは、いずれ飽きられてしまうだろうと。だから、作品作りという形で捉えて、そのセリフを聞くプレイヤーの状況とかを考えた上で演技しなくてはいけないんではないかと思います。完成した作品を見ながら声を演じられないという状況も、改善していかないと。より本物志向になってくるはずですから、作り手も先を見越して、本腰据えてやっていかなきゃならないんじゃと思います。

クワトロ・バジーナ
池田 秀一

いけだしゅういち／知的な役を演じさせたら天下一品。最近では洋画の仕事がメイン。代表作「巨神ゴーグ（ロッド・バルモア）」「ロードス島戦記（傭兵王カシュー）」。

ガンダムという作品には敵味方はないと思います

編集部　クワトロ（シャア）というキャラクターに再会した感想はいかがですか。
池田　一言で言えば懐かしいな、というところですね。以前演じたことのある作品ということで、ストーリーは解っていますし、キャラクターを把握してイメージをつかめているので、その点は楽だったかなと。昔のやつ（テレビ版）も聞かせてもらいましたし。
編集部　池田さん御自身は、ガンダムという作品をどのように捉えているのでしょうか。
池田　ガンダムという作品には、敵味方というものはないんじゃないかと思っています。見方によって、敵にもなるし、味方にもなると。例えば、ファーストガンダムでは地球連邦軍が正義であって、ジオンが悪である……作品として成り立たせるため、そういう描き方をしてますが、ジオンの側から話を見ていけば、地球連邦軍が敵なわけですよね。演じながら、僕はそう感じてました。

想像(こころ)が可能性(せかい)を

普通のRPGとはひと味違う世界が舞台の「パネルティア」。君の手元にくる前に、パネルティアでの基本生活をおさらいしながら、この世界における勇者という職業について解説しよう。

バラバラのパネルにされた世界を救えー!!

完成度100%

●翔泳社●2月28日発売●6,200円
●マップメイキングRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言　ちょっと変わったRPGが完成しました。主人公ケルンとともに、パネルティアの世界をあなた自身で作り出してください。ゲーム中のヒントに出ない秘密のパネルの組み合わせやアイテムもありますよ！　（ゲーム開発広報・白石）

パネル世界の拡げ方

平地　平坦で標準的な「地形」パネル。最初はこのパネルから始めよう！

山　出現モンスターの能力値が、全体的に強くなる「地形」パネル。

森　出現モンスターの「攻撃力」が平地より強くなる「地形」。

岩場　出現モンスターの「守備力」が平地より強くなる「地形」。

池　並べると河や湖になる「地形」。水上は浮き輪でのみ移動可能だ。

村　元から村のある場所にのみ配置可能。Lv5まで重ねられる。

地図を創るには、まず「パネル」が必要。パネルはすべてお店で買えるが、値が高いので、「地形」パネルは敵と戦ったり宝箱を開けたりして入手する方が楽だ。「村」パネルは、地形を10枚配置するごとに1枚現れる。地形を手に入れたら、マップメイキング画面でどんどん地図を拡げていこう。

●お買い得情報

パネルを並べると、戦闘を助けてくれる「妖精」や宝箱のある「洞窟」など、特殊なものが出現することがある。これらの出現配置を早く見つけて、冒険を有利に導こう！

まずはおさらいから。この世界パネルティアは、「マップ」の存在しない世界だ。悪者によって引き裂かれたため、大地は小さなパネルとしてのみ存在している。だが、数多くのパネルを集めて大地をつなげていけば、君だけのマップが現れるのだ！　真の勇者となるために大地に隠された謎を解き、敵への道を創り出していこう！

パネルティア村内map

※写真はレベル5時。

❶アイテム屋(小)
❷宿屋
❸パネル屋
❹アイテム屋(大)
❺酒場
❻物知りじいさんの家

村内map

村はパネルを重ねるごとにレベルが上がり、大きくなっていく。最初のLV1では①②の店しか存在しないが、LV2で③、LV3で④、LV4で⑤と増え、LV5で、やっと写真のような大きな村になるのだ。

ダンジョンmap

洞窟にもレベルがあり、迷路と宝はそれとともに変化する。だが、新たな面で洞窟を作ると宝の中身だけは変わる。各LVの迷路の形（右図）は変化しない。

創造する"マップ・メイキングRPG"近日到来!!

立派な勇者になるには

流れ星に頼んだ願いが叶って、自分が勇者になれる世界へやってきた少年、ケルン。彼とともに冒険しながら、君も真の勇者を目指そう！

1.依頼を受ける

困っている人々の頼みを聞いてあげるのは勇者の基本。村人達は、冒険者のために多くの情報やアイテムを提供してくれる。彼らの思いを無駄にしないためにも、頑張って依頼をこなそう！

出現モンスターの強さは、戦っている地形や場所、現在の自分のレベルなどで変化する。

2.戦う

魔物との戦いは経験、装備を整えるための資金、また、時には地形パネルすら与えてくれる。魔物は地形フィールド上を歩けば現れるが、返り討ちに遭うと財産を半分奪われて村に送り返されてしまうので、欲張って戦わないように。引き際の良さも勇者には必要だ。

3.MAPを拡げる

各面には必ず一体の中ボスがいる。それを倒す事が当座の目標となるのだが、MAPを拡げれば当然その敵に近づくことになる。また、地図が拡がるごとに村パネルが現れるのも大きい。村がレベルUPすれば住人や店が増え、冒険に必要な情報やアイテムを、より多く入手できるからだ。

例えばこんな情報も…

写真のように村人は時々情報を話してくれるので、村レベルを上げたら必ず全員に話し掛けてみよう。中には、他のイベントをすましたり他の人の話を聞いたりしてからもう一度話し掛けると、また別の情報を教えてくれる人もいる。特殊なアイテムの出現条件など情報はさまざまだが、マップメイキングで必要な「その面での特殊なパネルの並べかた」は、一度教えられれば、後はメイキング画面上の「ヒント」という項目でいつでも確認できる。情報は必ず冒険の助けとなる。その情報を得るためにも、まずはMAPを拡げていこう！

4.依頼を果たし、次なる戦いに挑め…!!

こんな笑顔が見られるのも勇者の特権。時にはとっておきの報酬（？）がもらえちゃうこともある。

居場所を隠していたり、捕まえられないように動き回っていたり、摩訶不思議な力で人々を翻弄したりと、さまざまな手を使ってくる各面のボス達。一見、退治は無理に思えるかもしれない。だが、そういった時は再び人々の声に耳を傾けよう。必ず手が見つかるはずだ！　ボスを倒し依頼を果たすと、村は平和になり、人々にも笑みが戻る。君には、依頼者からの報酬と勇者としての名声が与えられる。だが、世界をパネル状に引き裂いた張本人、全ての災いの元凶たる「ダークドラゴン」が倒れるまで、勇者の仕事に終わりはない。

〜依頼 1

ケルンのことを勇敢な冒険者と思い込んだ村長が、魔物退治を依頼してきた。村長は、どこかにいる親玉を叩けば雑魚も消えるというのだが…？

〜依頼 2

これまでに入手したパネルは持ち越し可。勇者の余裕で攻略しよう！

モンスターの起こす地震のせいで、食器は割れるし食事もできない、と訴える村娘。だが退治に赴いた人々は、戦う前に必ず吹き飛ばされ、追い返されてしまうという。

〜依頼 3

この辺りから、戦いが辛くなる。魔法はボスにもよく効くので必携だ！

ケーモネカは村一番の大商人。だが、村の周囲を物騒な魔物が徘徊し始めてから、品物の仕入れができなくて商売上がったりの状態。村付近をうろつくそのモンスターは、やたらと動き廻り、追いかければ逃げるとか。追い込む方法は、果たしてあるのか？

世界パネルティアが勇者キミを待っている…!!

ZAP! SNOWBOARDING TRIX

完成度 100%

●ポニーキャニオン●2月21日発売●5,800円
●スポーツ●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言　日本を代表するプロスノーボーダー、バブルスこと丸山準人氏と三沢勝男氏の監修のおかげで、スピード感溢れるGOODなゲームになりました。思いっきりバンクを使ってハデにキメてみたり、自由度も抜群です。自分らしい滑りを楽しんでね。（バブルス）

白銀はスノーボーダーを招くよ

冬の大自然に触れたいのならば雪山に行くのがよい。それでもって山頂から、傾斜角度にまかせて一気に滑り降りるのが気持いい。その際には極力、余分な道具を持っていないほうが自然とより一体化できる。

というわけでスノーボードだ。この醍醐味を堪能するにはもちろんそれぞれ相応の修練とセンスが必要となるわけだが、重力や摩擦などの物理法則が緻密にシミュレートされた3Dエンジンの持ち味が存分に生かされたゲームソフトであれば、操作方法をひと通り覚えるだけで疑似体験できる。しかも「ZAP／〜」は、プロのスノーボーダー達がスーパーバイザーとして全面監修しているので、滑りに関する臨場感の味付けは一級品。このゲームを映し出すモニタは、きっとプレイヤーの心を現実の白銀の世界へといざなうだろう。

ゴール時にはかっこいいカメラアングルのリプレイが楽しめる。なかなかだ。

初級編　これを知っていればタイムは10秒縮まる
ライディングテクニック

「あいつより早くゴールしたい」「こんなすごいコースタイムが出せたら……」という願望は、日頃の研究と切磋琢磨によってのみ実現するというもの。その足掛かりとなる、ごくごく初歩的なコツをいくつか紹介しておこう。目指すは“最速の男”ナリ。

エッジによる減速は早めに

加速がつきすぎた状態でカーブにさしかかった時などに有効なのが、エッジによる減速操作。これを行う時はモーションのタイムラグを考慮して、若干早めに行うのがポイントだ。壁や障害物にぶつかる寸前に減速しても、ケツがひっかかって避けきれないのだ。

プレイデモでライン取りを研究

コース幅が広くて一見なだらかに見える場所も、ラインによっては表面の起伏が激しく、滑りが安定しないケースもある。何度もプレイして体に覚え込ませるのもテだが、アドバタイズ・デモの模範プレイをじっくり見るのもかなり参考になる。かぶりつきで鑑賞せよ。

急がばエアで

エア（大ジャンプ）はなにもトリックアクションのためだけにあるワケじゃない。場所によってはショートカットならぬエアカットによって、タイムを大幅に短縮できるのだ。ただ、エア中には左右の移動ができないので、ある程度のコース知識が必要になる。

FREEモードで磨こう！

エアトリックの数々

スノーボードの滞空時間を彩るのがラフ&タフなエアトリック。基本アクションの組み合わせによる応用はかなりきくので、クリエイティビティーを高め、五感を研ぎ澄まして物理現象の限界に挑もう。

コース端にあるチェックポイントの旗の場所（大抵、大ジャンプしやすい地形になっている）でトリックアクションをキメると、その時の難度に応じた点数が加算されていき、ゴールした時点での総合得点によって優劣が競われるというフリーモード。このモードでは、チェックポイント通過時のスピードとライン取り、エアのタイミング、そしてエア中にどれだけのアクションを盛り込んできれいに着地するかが要求される。

トリックアクションの組み合わせは、ボードを摑むグラブ系アクション＋スピン系アクション（横回転、縦回転）となる。なおそれぞれのアクションは、キー入力を途中でやめるとそれっきりになってしまう。いくつものボタンを同時に押すのは結構シンドイが、逆に押し続けていれば、スピン系などは180゜、360゜、720゜といった具合にどんどん高度になっていくので（その際に異なるグラブ系アクションをいくつか織り交ぜればより効果的！）、コンマ数秒のうちに滞空時間を計算して、ありとあらゆる技を繰り出してみよう。

おすすめコースは、フリーモードでしかプレイできない〝PARK〟コース。形状はハーフパイプの直線型で、チェックポイントも小粒ながら数多く用意されている。レースモード、プラクティスモードで一気に滑降するのとはまた違った爽快感があるぞ！

コース前方両端に見える看板がポイント計測地点。バッチリ決めよう。

ボードの爪先側レールをつかむトリック〝インディ〟と斜め回転の複合技。途中で手を放しているため、ポイントは思ったほど上がらなかった。トリック操作はビビらず大胆に！

ちょっと

スノーボード経験のあるライターが語る「ZAP!」のオットット感

この記事を書いているライター（わしのこと）は2年前に1度だけスノーボードをした、という経験がある。折しも本格的なスノボブームの到来直後、斜面角度がキツいためガラガラなコース（in新潟）で、転び転びしながら独力でライディングテクニックを体に覚えこませていた。結局活路が見出せずそれきりで終わってしまったが、きんと雲に乗った孫悟空のような姿勢で猛スピードで滑降した時の清々しさ、その際に重心のエッジが逆になって必死にバランスを持ち直そうとした時のオットット感は強烈に焼き付いた。そんでこの「ZAP／」をやってみたらどうだ。その時の感覚がドーンと蘇ってくるではないか。対戦モードがない、とか、もう少しコースがほしかった、といったゲームソフトとしての不満点は挙げようと思えばいくらか並べられるが、いちスノボ経験者の視点で考えると、それらはかなりどうでもよくなる。転ぶことなく爽快感だけに集中して滑れ、あまつさえ高度なトリックアクションを自然落下感覚を意識しながら体験できるんだから……ってね。

profile

戸塚いいち（風防隊）／唯一の運動が〝夜酒飲んで踊る〟という、至って不健康な25歳。最近顔に厚みが出てきたが、「ダイエット健康茶を飲めば大丈夫！」などとウソぶいている。

プロライダーのカリスマ的ブランド CREDIT のグッズを読者にプレゼント

日本のトップスノーボーダーである三澤勝男氏、丸山隼人氏、佐藤圭氏らが世に送り出したプロライダーブランド〝クレジット〟。ゲーム中でもスピナータイプのキャラクター（左）がこのブランドのウェアを着ているわけだが、USAブランドの真似ではないオリジナリティが多くのプロライダーからの共感を得、一般スノーボーダーにとってのカリスマ的存在になっている。というわけで今回は、クレジットのロゴがバッチリついた本ソフトのオリジナルステッカーを3名にプレゼント。ほしい人は官製はがきに住所、氏名、年齢スノーボード歴を書いて、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部「ZAP／」係まで応募してね（締切2月28日）。

ぷよぷよSUN

●コンパイル●発売中●4,800円●パズル
●2人対戦プレイ可能●全年齢推奨

完成度100%

ライターから一言　とうとう3作目のぷよぷよ。つい最近始めた人、連鎖が組めない人にとっては太陽ぷよの存在はかなり有難いらしい。これで上級者とタメをはれるとは思わないけれどね。とりあえず、ファミリーナイズになるのは良いことだ。（ヨッシー）

全キャラいっきに紹介

かわいいキャラがいっぱいのぷよぷよ。今回3つのモードを続けて紹介。1人で遊んでいる時には見にくい連鎖アニメパターンもお見せしよう。何連鎖で出てくるか試してみてね。え？　アルルのコーナーがないって。ちゃんとあるからよく見てね。

スケルトン・T

やさしいモードを選ぶとドラコが旅をする。1番目はこの人。まず負けることは想定していないキャラだ。折り返しなどの練習相手にもってこい。しかし彼の味は対戦時に発揮される。君はお茶の種類をいくつ知ってる？

ほうじ茶　ハト麦茶　ウメコブ茶

このやけつくノドごしがたまらないねぇ！

ハーピー

のけぞるほどの歌っていったい？

やさしいモード2人目。両側に高く積み上げ、適度な連鎖を起こすハーピー。連鎖の仕込みに時間をかけていると、攻撃を受けて塞がれてしまうことがあるので注意。とにかくかわいいので生かさず殺さず長く楽しもう。

ラーラーラーと歌いながら連鎖、やっぱり音痴？

ちょっぷん

このモード最後は新キャラちょっぷん。その服装はアルルのものだが実は男。丘サーファーと言われて怒るちょっぷんだが、それほど強くない。持久戦にならなければOK。

彼の素顔は誰も知らない……。

ドラコケンタウロス

どこまでもアルルに敵意を抱くドラコ。やさしいモードのエンディングがふつうモードの始まりになっている。このモードはドラコからサタンまでの全13ステージ。まずは腕ならしで軽く連鎖。今回もアルルには勝てないか。

ふ、この発言的勝負、勝ったわね・・・

トースト娘ってわかる？

インキュバス

シェゾと人気を二分している色男だけど…。

通から登場したインキュバス。ぷよが消えるときはハートマーク、連鎖時にいろいろな花をしょったアニメを見せてくれるといった徹底ぶりだがアルルはまったく興味がなさそう。はっきり言って強くないので先へ急ごう。

よかったらボクとつめたいドリンクでものまないかい？

すけとうだら

ふつうモード第一の難関がこのCMでお馴染みのすけとうだら。スピードがちょっと上がるので、スピード負けしないように。意外にしぶとく、4連鎖ぐらいで安心していると反撃をくらう。ここは慎重に勝負だ。

なんだとー！このすけとうだら・・・

ぞう大魔王

むずいモード3ステージ目、きれいに積んでいくわりには連鎖数は少な目のぞう大魔王。欲張りすぎて積みすぎると負けることも。

早めに送っておくと楽に進められるぞ。

その巨体で画面まで揺すってしまう。ローリングしながら迫ってくる画面にはびっくり。さて何連鎖目でしょう。

ウイッチ

第2ステージは中連鎖を立て続けに繰り返すウィッチ。自分で使うのはいいが敵だと非常につらい。連鎖される前に攻撃。それより問題はアルルで来たときのデモ中「愛してますわ」の相手。いったい誰!?

コドモドラゴン

新キャラコドモドラゴンはアルルを採集することが目的。シェゾのむずいモードはここから始まる。ここととこの次のウィッチはつまづくことが多いステージだ。一発で倒せれば問題はないが、持久戦では手ごわい相手だ。

野生児なだけに迫力あるアニメーションが見れるぞ。

のほほ

カレーアレルギーだけどカレーマニア。なんだかかわいそう。

パキスタのカレー屋さんでカレーを食べているのがカエルののほほ。バックの絵は花札がモチーフのようだね。どちらかといえば中休みキャラだけど常に連鎖を起こせる体勢を作っておこう。早さはそれほどでもないぞ。

キキーモラ

新キャラ掃除好きの美少女。これといって特徴はないが、送られてきた分はしっかり相殺することを忘れないように。連鎖時のアニメーションが派手なので、対戦で使用するのもいい。編集部にも遊びにきてくれないかなぁ。

ハニー・ビー

侍言葉で確実に3連鎖を組んでくる新キャラハニー・ビー(ミツバチ)。太陽ぷよが降ってくる前に倒さないと、知らずのうちに追いつめられてしまう。小さいキャラなのでみんなに無視されがち。

よく見りゃかわいいんだが、なんで「ござる」って言うんだろう？ 性別は不明だ。

勇者ラグナス

アニメーションは少年だがチビの姿に変身するのだ。

時間が経つとチビになってしまうラグナス。この人も新キャラ。細かい連鎖を繰り返してくるのでおじゃまぷよが溜まりやすい。自分は相殺をしながら太陽ぷよを含めて、一気にやっつけてしまうことをお勧めする。

ルルー

オープニングで水着姿が悩ましいルルー。連鎖の派手なアクションに見とれないように。落ちてくるスピードについていければ、ルルーの連鎖は偶発的なものが多いのであまり苦労せず勝てる。細かい連鎖を送って自滅させよう。

高飛車なルルーだが、本当は恋するかわいい乙女なのだ。

シェゾ

さすがにここまでくると早さも強さも段違い。ここはむずいモードでくるとアルルが登場。普段変態と虐められている恨みを晴らせ。ちょっとのミスが勝負にかなり影響するので気が抜けない。確実に倒すなら5連鎖以上を。

黙って立ってりゃかっこいいんだけどね。

サタンさま

今回の事件の犯人サタン。理由は日焼けしてギャルに持てるためとは……。ここまでコンティニューなしできたなら最後までいきたいものだ。正直なところ前ステージのシェゾのほうが強い。さあエンディングへまっしぐら//

ついに発売！ キミは竹本ワールドを手に入れたか!?

だいな♥あいらん

完成度100%

●ゲーム アーツ●発売中●6,800円●インタラクティブ・コミック●1人プレイのみ●全年齢推奨●予告編発売中

メーカーから一言　もうプレイしてくれた皆さん、今回の竹本ワールドはいかがでしたか？　まだプレイされてない皆さん、はやくプレイして下さい(お願い)。サタマガの記事を読んで"！"と思った人なら、必ず楽しんでもらえるハズです。感想、首をなが～くして待ってマス。(小川)

これがバンダナ用のイラストだ!!

▲予告編と本編の両方の応募券で応募可能な"だいなウォッチ"。それとは別に、本編の応募券を送ると抽選で3000名にプレゼントされる"あいらんバンダナ"のイラストがコレ。

発売記念!?設定画面大公開！

アニメーションと同じ様に細かい設定画が存在！

「だいな」のウリはアニメ。キャラたちがいきいきと動いていられるのはこの膨大な設定資料のおかげと言っても過言ではない！

えみりとあんじぇの部屋

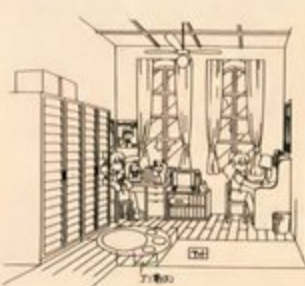
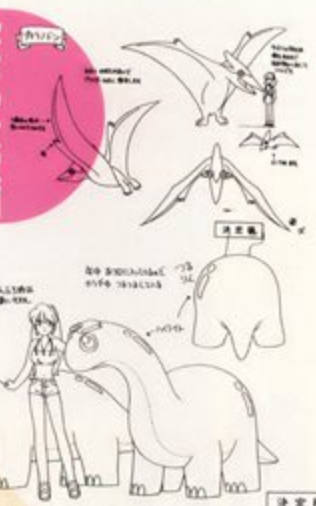
◀えみりたちの生活空間。机の上の設定も細かく作られている。

恐竜の設定画

▲キミは、ぱりん先輩の恐竜"タロとジロ"をもう見たか？　つるつるなお肌がラブリー。

堤ぱりん

お風呂好きなぱりん先輩はスタイルがいいので制服は似合わないみたい。

麦太郎

▶麦太郎先輩は横から見ると鼻がない（みたいに描くよう指示がなされている）。

キャラクター対比図

▲キャラクターの身長の設定。アングルや構図が優先されるが、基本はこの対比図だ。

物語最大の分岐？ えみりの楽器選択

物語の途中で登場する、えみりの使用楽器の選択。これは物語後半の展開にも影響することがある。もちろんこの選択が影響しない道筋も用意されているので、一概には言えないが、これが重要なものであることは間違いないようだ。ゲームを一度解いたらぜひ別の楽器にチャレンジしてみよう。さて、ここではその選択によって変化する展開のごくごく一部を紹介してゆくことにしよう。楽器選択の後の練習シーンのバリエーションだけでも、こんなに用意されているのは驚きだ。もちろん試験ではそれぞれ違った曲を演奏することになるし、さらに言うなら、これらの展開がすべてではないのだ。

トランペット

▲青空の下、早速トランペットを練習しようとするえみりだったが……。

◀何だか気になる低木が、振り返るたびに数が増えている？

▶中から手がニュッと伸びてきて、えみりの足に触れた。これ何!?

フルート

▲海辺で風に吹かれながらフルートを奏でるえみり。最初はいい感じなんだけど。

◀フルートの音に誘われて海からイカが顔を出す。イカ使い？

▶いじけていると後ろから肩を叩かれた。振り返ったえみりは……。

ウクレレ

▲ウクレレ練習のため、静かな理科準備室へとやってきたえみり。そこに理論くんが。

◀人がいないのはいいのだが、ここってひょっとして開かずの間？

▶何やら物音がしたのだが……。さて一体何がいるのでしょう？

細部にこだわったアニメーションに注目！

さらっと流してゲームを遊んでいると気がつかないアニメ処理。本作では、画面中で動いていない箇所はないというくらい細かい動きが見つけられる。「だいな」は、気づかないようなところも作り込んでいるのだ。

▲この夕日もアニメーション。膨大な動画枚数はこのように生かされている。

アイキャッチコレクション

このバージョンは連続。1コマ目にはただの月だったのが2コマ目で理論に変化する。

一目でわかる「ゆみみみっくす」のパロディ。この制服もなつかしいね。

これはイン○ィージョーンズ風!? えみりとあんじぇの雰囲気の違いが妙に楽しい。

さて、これは最初のアイキャッチまでのとある1コマ。どこにあるのかわかるかな？

アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ

●TGL●3月14日発売●9,800円(初回限定版)7,800円(通常版)●格闘アクション●2人対戦プレイ●18歳以上推奨

ライターから一言

美少女対戦格闘というジャンルの中では最高のデキと言えるほど楽しめる。コマンド技もそんなに難しくないので格闘ゲーム初心者でも安心だし、綺麗なアニメーションや豪華声優陣が喋ってくれるのでアニメファンも納得の美少女対戦格闘ゲームだ。 (健崩)

ヴァリアブル・ジオに参加する9人の選ばれし姫神達

「ハンナミラーズ」東京都代表
武内 優香 たけうち ゆか

近所の空手道場に通っていて、フルコンタクト制空手四段の実力を持っている。最近は内剄拳(気功拳の一種)に興味を持ち、格闘スタイルを自分流にアレンジし始めている。必殺技は気の弾を撃ち出す飛び道具系、拳を上方へ突き出す対空系など3種類を使いこなす。

「CASO」東京都代表
増田 千穂 ますだ ちほ

本家は柳生忍軍の末裔。幼少の頃より忍びとして体術の鍛練を受けていた。本家を出て一人暮らしを始めてからは「骨法」をアレンジして独特な拳法を編みだそうとしている。必殺技は忍者らしく、くないを投げる飛び道具系、炸裂弾を地面に投げつける技などの忍術を使う。

「不士家」兵庫県代表
楠 真奈美 くすのき まなみ

特に武術を体得しているわけではないが、幼い頃からバレエを習っていて、その技術を利用した蹴りをメインに闘う。両手にはゴムひもの付いたねこぐろーぶを着用。必殺技はゴムひも付きのため自分の手に戻ってくる、ねころけっとぱんちなど可愛らしい技を駆使する。

「スカラーク」神奈川県代表
久保田 潤 くぼた じゅん

学校ではレスリング部に所属。オリンピック選手候補でもあったが、面倒だということで辞退したという経歴を持つ。V.G.参加理由は格闘勝負を自己鍛練と考えたため。必殺技は久保田オリジナルの投げ技や、プロレスで見かけるような豪快な技を使用する。

「モーヒー館」千葉県代表
梁瀬 かおり やなせ かおり

前年度のV.G.準優勝者。レイミ謝華と闘うためには彼女を倒さなくてはいけない。3歳の頃より始めたテコンドーが格闘スタイルになっている。天才的格闘センスに奢ることなく毎日の鍛練を欠かさない。華麗な足技を使い、必殺技もその華麗な足から繰り出される。

「謝華グループ」総帥
レイミ(麗美)謝華 れいみ じゃはな

多国籍企業「謝華グループ」の総帥にして、V.G.3年連続無敗優勝者。元A国陸軍特殊部隊教官の母にマーシャルアーツの英才教育を受ける。さらに父親より禅による気の技術を教わり、自由に扱うすべを身に付けた。必殺技は気を飛ばす技や、突進系の技を使う。

「The Rival」大阪府代表
えりりん エリナ=ゴールドスミス

通称はえりりん。見た目は外国人だが幼い頃から浪花育ちで中身は生粋の大阪人。中学・高校は髪と瞳の色でコンプレックスを持っていたのでケンカ三昧。今は落ち着いたがV.G.へはそのケンカ殺法で参加する。必殺技は力任せな技が多く、なぜか武器まで持ち出す。

「SOTO」京都府代表
結城 綾子 ゆうき あやこ

ディスコに入り浸っている、一言で言ってしまえば遊び人。踊ることと人より目立つことが好き。退屈な日常に飽き、新たな刺激を求めてV.G.に参加する。持ち前の身の軽さを生かしたリズムのある格闘を得意にしている。必殺技はディスコで覚えたダンスを駆使する。

「びっくりモンキー」東京都代表
矢島 聡美 やじま さとみ

両親を事故で亡くし、アルバイトで生活費と学費を稼ぎ、弟と2人で暮らしている。優香とは同じ学校に通い、同じ道場で修行した仲間でありライバル。格闘スタイルは極真空手で四段の実力。必殺技は優香とは違い、気の修行をしていないので拳を燃やす技を使う。

闘いの場(モード)は3種類ある!!

①ノーマルモード

COMキャラクターを全員倒すと、各キャラクターごとに用意されているエンディングを見ることができる。途中でCOMキャラクターにやられるとゲームオーバーになる。なお、COMの対戦順番は決まっているぞ。

ノーマルモードは9人の中から好きなプレイヤーキャラを決定して、同キャラ対戦を含めた9人のCOMキャラを倒していくモードだ。

②VSモード

お気に入りのキャラ同士で闘ったり、COM同士の対戦を見て闘い方の研究もできる。このモードでは公平を規すためにハンディキャップを付けたり、ゲーム全体のスピード選択、闘うステージの選択などもできる。

ノーマルモードのビジュアルシーンなどを排除して、純粋に対戦だけを楽しむモード。1P対2P、1P対COM、COM対COMの3種類から選択。

③ストーリーモード

ヒロインの武内優香でストーリーを進めていくモード。ストーリーを演出するビジュアルが豊富。

漢王室の再興なるか？

三國志孔明伝

数々の策謀をもって漢王朝を支えた諸葛亮。彼の生涯をシミュレーションRPGに仕上げた作品が登場する。知謀の士、諸葛亮の生き様に注目。

三國時代を演出した名プロデューサー諸葛亮。彼の縦横無尽の活躍を見よ！

完成度 80%

●光栄 ●3月28日発売 ●7,800円
●シミュレーションRPG ●全年齢推奨 ●1人プレイ

メーカーから一言 三國志を知らなくても、SLGが苦手でも、ゼッタイの面白さを大保証！イベントや一騎討ちは美麗なアニメーション、作戦によって分岐していくストーリー。漢室復興も夢じゃない！孔明ファンの皆様、お待たせしました。今回は、めいっぱい主役です。（SP・矢澤）

人生のすべてを漢王朝の復興に捧げた名軍師、諸葛亮。本作は、彼の生涯をシミュレーションRPGに仕立てたものだ。彼の蜀漢での活躍はもちろん、あまり知られてはいない幼少の頃のストーリーもふんだんに盛り込まれている。

ゲームはステージクリア方式で進み、途中の選択肢やクリア条件によりシナリオ分岐する。伝記の通り「赤壁の戦い」で曹操を見逃し魏・呉・蜀の三国鼎立状態を作り上げるのか？　それとも……。すべての運命は諸葛亮の掌中にあるのだ。

ゲームの始まりは有名な「三顧の礼」から。ここから時代を揺り動かす諸葛亮の活躍が始まる。臥龍がついに飛び立つ！

本作を特徴づける策略システムとその効果。ただ、腕力が強いだけの武将では生き残れない。それが「孔明伝」の世界。

軍師として最高峰の能力を持つ諸葛亮。彼の能力は実に多彩。また成長すれば、より多くの策略を扱えるようになる。

戦いに必要なものは知略だ

孔明といえば、すぐ頭に浮かぶのは数々の策略。本作では、その策略を戦闘時の重要な要素として採用している。これはいくつかの系統に分かれており、状況により使い分けていく。武力が高いだけの猪武者は生き残れないぞ。

諸葛亮が策略を仕掛けるところ。策略の実行には、策略値と呼ばれるポイントが必要となる。

完全版策略大全

ゲームの流れを左右する策略の数々。これを使えば、不利な戦況を一気に挽回することも可能。ここにはゲームに登場する策略の大半が表記してあるが、ひとりの武将が全部覚えられるかは不明だ。

火計系策略
焦熱　火龍　業火　大焦熱　大火龍　大業火

効果
敵部隊を火炎で攻撃してダメージを与えます

水計系策略
濁流　過潮　洪水　大濁流　大過潮　大洪水

効果
敵部隊を濁流に巻き込み、ダメージを与えます

山計系策略
落石　山崩　山嵐　大落石　大山崩　大山嵐

効果
敵部隊に竜巻をぶつけ、ダメージを与えます

風計系策略
落石　山崩　山嵐　大落石　大山崩　大山嵐

効果
敵部隊に竜巻をぶつけ、ダメージを与えます

耐久力回復策略
補給　大補給　全補給　援軍　大援軍　輸送　大輸送

効果
友軍に対して補給を行い、耐久力を回復させます

策略値減少
物見　密偵　諜報

効果
敵部隊にスパイを送り込み、敵部隊の策略値を減少させます

策略値回復
助言　献策　施策

効果
友軍に策を施し、策略値を回復させます

攻撃支援策略
牽制　足止め　圧迫　威圧　罵声　挑発

効果
敵部隊を挑発して、敵部隊の能力値を減少させます

防衛支援策略
奮起　鼓舞　堅固　強陣

効果
戦闘の間だけ、友軍の能力値を上昇させます

その他の策略
偽情報　偽兵……部隊を混乱させ、行動不能にする
施療……混乱状態や能力低下に陥っている友軍を回復させる
回帰……行動済みの味方部隊を再び行動可能にする
対策……敵に策略を仕掛けられたとき、その被害を減少させる
封策……敵部隊が策略を使えないようにする
昇格……味方部隊をクラスアップさせる

※このほかにも孔明しか使用できない策略があります。またゲームの進め方次第ではすべての策略を覚えることができなくなります。

コマンド＆コンカー
COMMAND & CONQUER

GDI

NOD

完成度 80％

●セガ ●発売日未定 ●価格未定
●リアルタイム戦略シミュレーション ●2枚組 ●全年齢推奨

メーカーから一言

「コマンド＆コンカー」は世界中で賞賛されたソフト。"ゲーム・オブ・ザ・イヤー"を筆頭として14個もの賞を受賞しています。全米でのPCソフト売り上げチャートでも長い間No.1の座を続けた名作です。全世界での感動をあなたも味わいませんか？（セガ）

1つのシナリオを防衛軍と秘密結社の立場で遊ぶことができる「コマンド＆コンカー」。今回は本作のリアルタイムシステムを紹介していくぞ。

リアルタイムSLGの決定版!! その完成されたシステムに迫る

「コマンド＆コンカー」の特徴は、なんといっても1つの世界を舞台にGDI（防衛軍）とNOD（秘密結社）という相反する立場を楽しめるところ。しかもそれだけではない。リアルタイムシステムは初心者にやさしく、上級者でも楽しめるものだし、ステージマップもGDI軍用NOD軍用あわせて45種類以上と豊富。ボリューム、内容ともに必ずプレイヤーを満足させてくれるぞ。

画面はとってもグラフィカル。一目見て戦闘や兵士の状況が把握できる。

リアルタイムならではの緊張感。この様な混戦時には瞬時の判断が必要だ。

2枚のディスクで2倍たのしいぞ

GDI軍シナリオ。GDIは地球の治安を守るために発足した国連地球戦略防衛軍。いろいろなテロ集団と日夜戦っている。

NOD軍シナリオ。秘密結社NODは、超貴金属ティベリウムを独占しようとたくらむテロリスト集団だ。

各ミッションの流れ

1つ1つのミッションは基本的に下のような流れで構成されている。これは、GDIもNODも同じだ。ミッション終了後は、次なる指令がすぐに出されるぞ。

1 指令ムービーを見る

クリア条件だけでなく、ミッション遂行中の注意点も聞き逃すな。

2 戦場へ向かう

美しいムービーが流れる場合もあるぞ。

3 ミッション成功

指令通りにミッションを遂行するとクリア。全滅すると当然ジ・エンド。

4 戦闘結果確認

ミッションを成功させると、被害状況など戦闘結果が得られる。

戦闘もアイコン操作で楽々!!

ゲームの流れを掴んだら、今度は戦闘のシステムを見てみよう。基本的に戦闘は行動アイコンを選び、行動するユニットを選択するだけ。ただ、そこにリアルタイム要素が加わることにより、緊張感のある戦闘が楽しめるようになっているのだ。戦場では、一瞬の判断ミスが命取りなる。「コマンド&コンカー」は、そういう意味で非常にリアルなゲームに仕上がっているのだ。

従来のシミュレーションゲームには必ずといっていいほどつきまとっていた、ヘックス・マップや数値パラメータ、煩雑な操作は一切無しだ！

攻撃系コマンド

MOVE

ユニットを目的地に移動させるための命令。

ATTACK

特定の目標を攻撃したいときに使用する。

防御系コマンド

GUARD

自軍の基地やユニットを守るときに使用する。

REPAIR

攻撃を受け、破損した基地を修復するときに使用。

生産コマンド

生産は基本的に基地がないとできないコマンドだ。生産コマンドを使えるマップでは、この使用法によって戦況は著しく変化する。コマンドの内容を十分に把握し、慎重に使うようにしたい。

建物

兵士を生産したり、資金を調達したり、建物の役割は様々。

兵士

兵士供給も重要なポイント。兵士にも様々種類がある。

HARVEST

戦場近くにあるティベリウムを採取するためのコマンド。特殊な車両が必要。

生産コマンドは、別ウインドウを開いて実行する。その間も時間は進む。

基地を有効に活用せよ

「コマンド&+コンカー」の戦闘で最も頭を使うところは、基地を制作するところだろう。ひとくちに基地といっても、建物の種類がいくつもあり用途も違う。当然何を建てるかによって戦いも変わってくるはずだ。建物の中には同じ種類のものを複数建てると効果がアップするものがある。例えば兵士を生産する建物はたくさん建てると、1人の兵士をつくり出すまでの時間が短縮される。ティベリウムを採取する建物をたくさん建てればそれだけ、収入が増える。お金には上限があるので、よく考え効率の良い基地作りをしたいものだ。右に基地の基本的な構成を紹介しておく。これを基本とし収入、生産のバランスを考え自分なりの基地を作ってみよう。

これが基本となる基地。ここから、様々な建物を建設する。

レーダーを建てると、全体マップがわかるようになる。ただコストがかかる。

基本的な基地構成

兵士を生産する建物。どんな戦いでも必需品である。必ず建てよう。複数建てれば効果的。

基本となる基地。これがないと何も建てることができない。破壊されないよう守ろう。

ティベリウム採取用の建物。収穫用車両付き。戦場での貴重な収入源となる。大切に。

電力供給用の建物。いろいろな種類の建物を建てるのに必要。基地と共に必需品。

色々の事件に遭遇しすべてを解決！

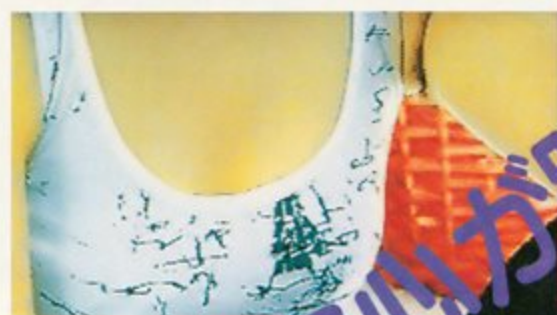
天城紫苑

あまぎしえん

胸元に心が踊る！

完成度 100%

●クリップハウス●発売中（2月14日発売）●6,800円●アドベンチャー●18歳以上推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言　クリップハウス第一弾のソフトが、いよいよこのバレンタインデーという良き日に？発売となりました。なにはともあれバチバチ。ところで、このソフトが1／19日放送の日テレのスーパージョッキーの熱湯コマーシャルに出たんだけど気づいた人はいるかな？

大切なところをもう一度見ていこう

このゲームの中で大切なところは、なんといっても聞き込み調査。やはり探偵業の中で、情報を集めるのは必要不可欠であり、ひとつの聞き逃しが事件解決の妨げにもなる。歩き回ろう。

捜査中にテープを発見！ 興味津々だ！

まずは疑ってかかる。怪しい奴は片っ端から捜査しろ！

ストーリーが分岐される

ストーリーの分岐は、金田一と助手が旅館に到着し、その後の聞き込み動作からすべてが始まる。聞き込みといっても、最初は事件も起きていないので挨拶周りのようなものなのだが、この時の最初のひと部屋が解決する事件を決めるようだ。

分岐されるストーリーは、数種類あって、殺人事件がらみのミステリーが大半をしめている。しかし、その殺され方が面白く、予想もしない手口ばかり。せっかくの休暇で事件に巻き込まれてしまうとは災難だが、金田一の名探偵ぶりをしかと拝見！

宿泊客のひとりが泡を吹いている。誰かが食事に毒でも一服盛ったのか？ 事件の真相はいかに？

事件のかおりが！

旅館に出てくる美味しい料理も、事件解決のヒントを握るカギになっているのか？ それとも、ここから新たなる事件につながっていくのか？ 謎は深まるばかりなり。

宿泊客リスト

プレイヤー（部下） → **金田一二三（探偵）**

プレイヤー：ようするに金田一のお手伝い。縁の下の力持ち的や区割りを果たす。

金田一二三：すべてにおいて主人公である。天才作家兼探偵。

天野 静香（天城荘・女将）

旅館天城荘の女将で、金田一の知人。招待してくれたのも彼女。

207 佐々木 俊郎

お医者さんだが、旅館の女将とアヤしい関係が……？

203 天野 勝男（義理の姉弟）

悩み多き旅館の大旦那の実子。柄は悪いがいい人。

205 成田 大吉

酒好きな、家庭用ゲームソフト会社の社長。

202 菊地 律子

バブル時代に銀座のママから画廊のオーナーになった。

206 大田原 終世 ↕ 美剣 沙夜

教祖と、そのソバにいる巫女さん。アヤしさ満点。

201 柏木 健一 三浦 里香

雑誌の抽選で招待された。同じ部屋に泊まっている。

天城荘従業員

江島信次（事務長）

金村次助（料理長）

安芸島節子（仲居頭）

神原悠也（バーテン）

従業員の方々で、板長からバーテンの雇われマスターまで色々いる。いわゆる旅館の関係者の面々である。

"ゲームの中に登場するアヤしい面々。顔で犯人がわかれば苦労はしないものですが、それにしてもアヤしい。誰かを選ぶなんてできるのかしら？（MAN次郎）

完成度 ? %

●セガ ●3月28日発売 ●5,800円
●スポーツ ●全年齢推奨

メーカーから一言　本作で皆さんに楽しんで欲しい部分は、何も新投打システムとポリゴン選手だけではありません。毎回変わるスタメン、しっかりとした投球の組み立てを考えるCOM投手など、今までにない野球の本質を感じることができるでしょう！（CS1研・G.9チーム）

数々の新要素を搭載!! 今年も「グレナイ」がアツい！

実名の選手で興奮のプロ野球が楽しめる「プロ野球グレイテストナイン」。そのシリーズ最新作がついに登場するぞ。最大の目玉は、球場や登場する選手をはじめ、画面のすべてがポリゴンで表示されるようになったことだ。また、システム面でもさまざまなパワーアップがほどこされ、より白熱した試合が楽しめるようになっているぞ。今回はその新要素にスポットを当てて紹介していこう！

NEW 1 もちろん'97年度最新データ 選手もスタジアムも一新!!

'97とタイトルに銘打っているだけあって、使用される選手データは最新のもの。また、全135試合にも及ぶペナントの日程や、今年からフランチャイズとなる2大ドーム球場が、早くも登場しているぞ。

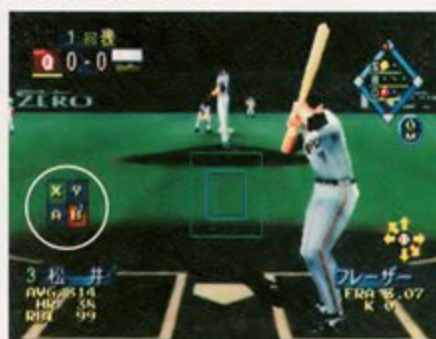
大阪・ナゴヤドームも、現地での詳しい取材を元に完全再現されている。

NEW 2 フルポリゴンで魂を吹き込まれた選手たち！

1チーム36人、総勢432人+αが登場する選手のすべては、ポリゴンで描かれている。背番号はもちろん、体型などまでがホンモノそっくりに再現されているぞ。また、モーションキャプチャーの採用によって、選手の動きが非常にリアルになっているのも注目される点。イチローに代表される特徴的なフォームの再現や、ホームラン時などの喜びようや、三振を取った投手のガッツポーズといったモーションまでが用意されているのだ。さらには、クロスプレイ時のアップや、ベース真後ろからの視点なども用意。まさに、ポリゴンサマサマってトコロだ!!

フォームをはじめ、バッターボックスで投球を待つしぐさなどのモーションも再現されている。前作以上に感情移入できること間違いなし！

NEW 3 野球ゲームに新たなる革命「ロックオンシステム」

画面がポリゴンとなったことで、投打のシステムも3D化された。それが「ロックオンシステム」だ。このシステムによって"読み"の要素が導入され、より本物に近いリアルな試合が楽しめるようになったのだ！

ロックオンシステムとは!?

ピッチャーの投球前に、ヤマを張っているコースを上図の4エリアから選ぶ（内角高目の場合はXを押す）。読みが当たればカーソルがロックオンされ、タイミング良くバットを振ればミートできる。

NEW 4 前作で好評の各種モードも大幅パワーアップ！

全135試合を戦っていく「ペナントレース」や、規定の球数で競う「ホームラン競争」モードも、演出などが一新されたぞ。多彩なモードで末永く遊ぶことができそうだ。

ペナントでは、選手の調子の変化や、人気によって出場選手が変わるオールスター戦といった要素も。

NEW 5 オリジナルチームでペナントを勝ち抜け！エディットモードもさらに充実！

自分だけのオリジナルチームを作れる「エディットモード」では、実在の選手を自分のチームに加えることができるようになったぞ。もちろん好評「キーワードシステム」も健在だ！

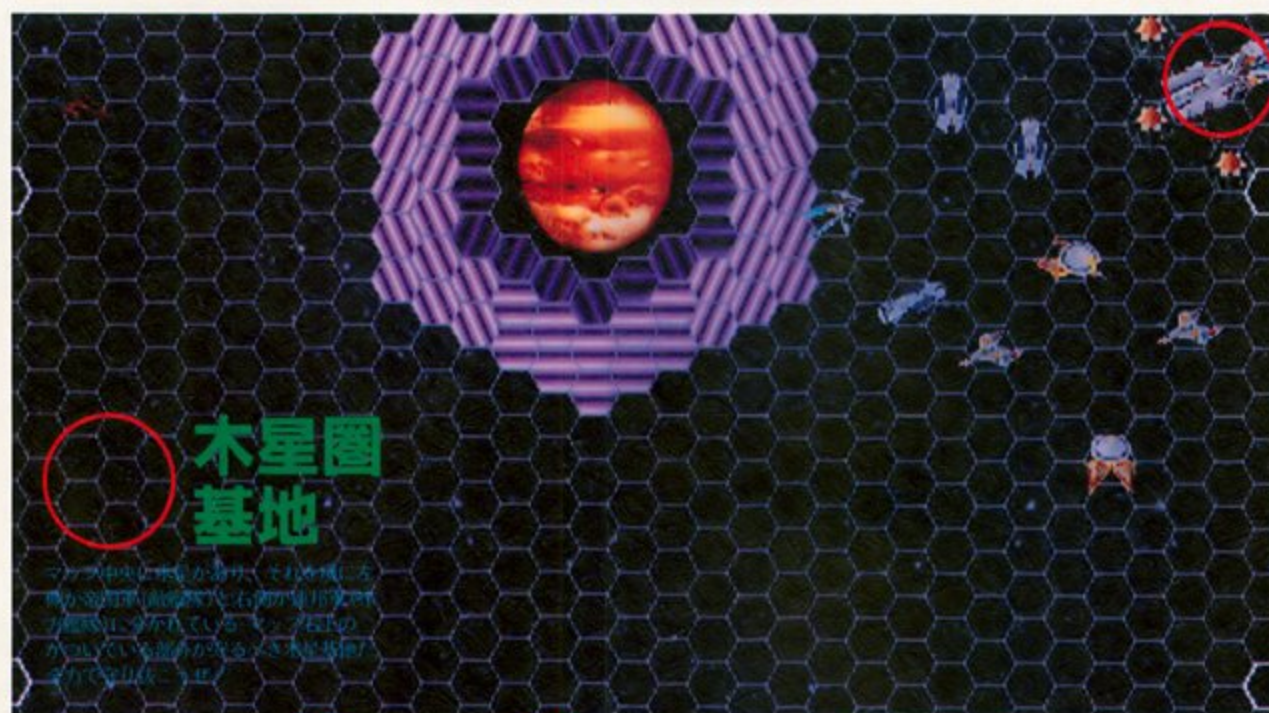
GRANDREAD

グランドレッド

失うものもあれば得るものもある……悲しみをバネに戦うのだ!!

●バンプレスト●3月発売予定●5,800円
●シミュレーション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

優れたSF作品は読み進める(ゲームの場合はプレイする)ほど、自分がその舞台の中にいるような錯覚を受ける。この作品でもプレイを重ねるうちに見えてくる、人物設定、世界設定が非常に魅力的だ。誌面ではすべてを語ることはできないが、じっくり味わってほしい。

今回はシナリオをクリアするための作戦から、それを遂行するために、あると便利な全体のマップまで、盛りだくさんの内容で紹介していきたいと思う。紹介するシナリオは第1章の"覚醒! 遺構戦艦!"と、第2章の"痛快!姫君救出作戦!"の2本立て。序盤戦にもかかわらずなかなか歯ごたえのあるシナリオだ。細心の注意を払い、いざ出陣だ!

生還したユニットは!

木星重力に引き込まれ、大赤斑に吸い込まれた時、もう終わりかとも思われた自機ユニットは、見事、不死鳥のように蘇り、戦いの前線へと舞い戻った。敵に攻め込まれ、防戦一方になってはいるものの、チャンスはまだあるハズだ。混乱している味方を束ね、作戦を練り直し、敵を一網打尽にしてやれ!!

第一章 覚醒!遺構戦艦!

目的は連邦軍の木星基地であるアルケロンを、全力を持って守り抜くこと。途中でハリー・グレイ艦隊が助けにきてくれるので、それまではぜひとも生き延びたい。

アルケロンを敵の攻撃から守りながら、ハリー・グレイ艦隊の援軍を待つ……。出始めに敵から打撃をもらっていたぶん、苦戦を強いられはしたが、味方混乱ユニットの回復により一筋の光が見えた!

敵艦を数機倒したところで心強い味方が援軍にきた! うれしい言葉が涙を誘う……。

作戦を遂行せよ!

本来の作戦は全力を持って敵にぶつかり、木星基地アルケロンを守り抜くことだった。しかし味方の大半が朽ち果てた今、敵に自分から攻めていく余力はない。ここは敵の攻撃からアルケロンを守り抜くことだけに集中し、敵は向かって来る奴のみを撃て!

攻めていきたいのは山々だが、引くも兵法、まずは守りに徹しよう。

混乱しているユニットを回復させよ!

周囲の生き残っている味方ユニットは、すべて混乱状態に陥っている。彼らは自分の意志で動くことはできず、味方ユニットに自機ユニットを横付けすると、その混乱を取り除き動かせるようになる。さあ、戦いの指示を!

味方に声をかけ、一緒に木星基地を守るのだ!

第二章

痛快！ 姫君救出作戦！

帝国軍の攻撃を何とかしのぎ、地球に艦隊を戻そうとしたその時…、僕たちに新たな指令が入った。「敵の遊撃隊が姫の御艦を狙っている。守り、そして救出せよと……」姫の運命やいかに……。

動力部の異変に気づく

戦闘が一段落して、こちらも一息ついた瞬間、ユニットの動力部に異変が起きる。マーサ中尉が動力部に吸収されたのだ。彼女は動力部の中から彼らに語りかけ、この時初めて自機の名が化神艦ドラゴナリスだということを告げる。彼女の身にはいったい何が？　ますます謎は深まるばかりだ。

ハリー＝グレイ大佐と地球で会う約束をかわした後、キャティが動力部での異変に気付く。マーサ中尉が化身艦に吸収？……彼女は未知の艦とのインターフェイスとなったのか？

任務を遂行せよ！

姫の乗る艦が見えている際は、いくらユニットを露呈させようが敵の進路方向を変えることはできない。いち早く姫を味方ユニットでカバーして、帝国群の進路方向をさまたげていく作戦をとろう。

自らの艦隊を盾に展開、敵の射程外へ姫を逃がすのだ!!

姫のフネがある程度安全になったら…

姫の艦が敵の視界より消えたら、次の狙いは我々のユニットだ。ここはひとまず戦いを挑み、目の前にはびこる帝国群を倒していこう。その際、機動ユニットをうまく使い、敵の上方を狙う（ここが弱点の場合が多い）と楽に勝てるはずだ。

移動範囲の狭いユニットは、引力を利用するのも一つの手段。

重力を使って移動することはひとつの手段だが、他のユニットが近くにいるときには、細心の注意を払おう。それは敵味方関係なく、ユニットが重力の流れにのり、その後の重力の進行方向が同じだった時ユニット同士で衝突し合うことがあるからだ。ぶつかり合えばユニットはどちらかが破壊されるわけで、たとえドラゴナスであっても例外ではない。要注意!!

姫君を助け出したあかつきには！

姫を助け出したらタナカさんからほめられっぱなし。姫も期待してろってさ。悪い気はしないね。うんうん良かった良かった。

ジャパンシャフト宇宙港

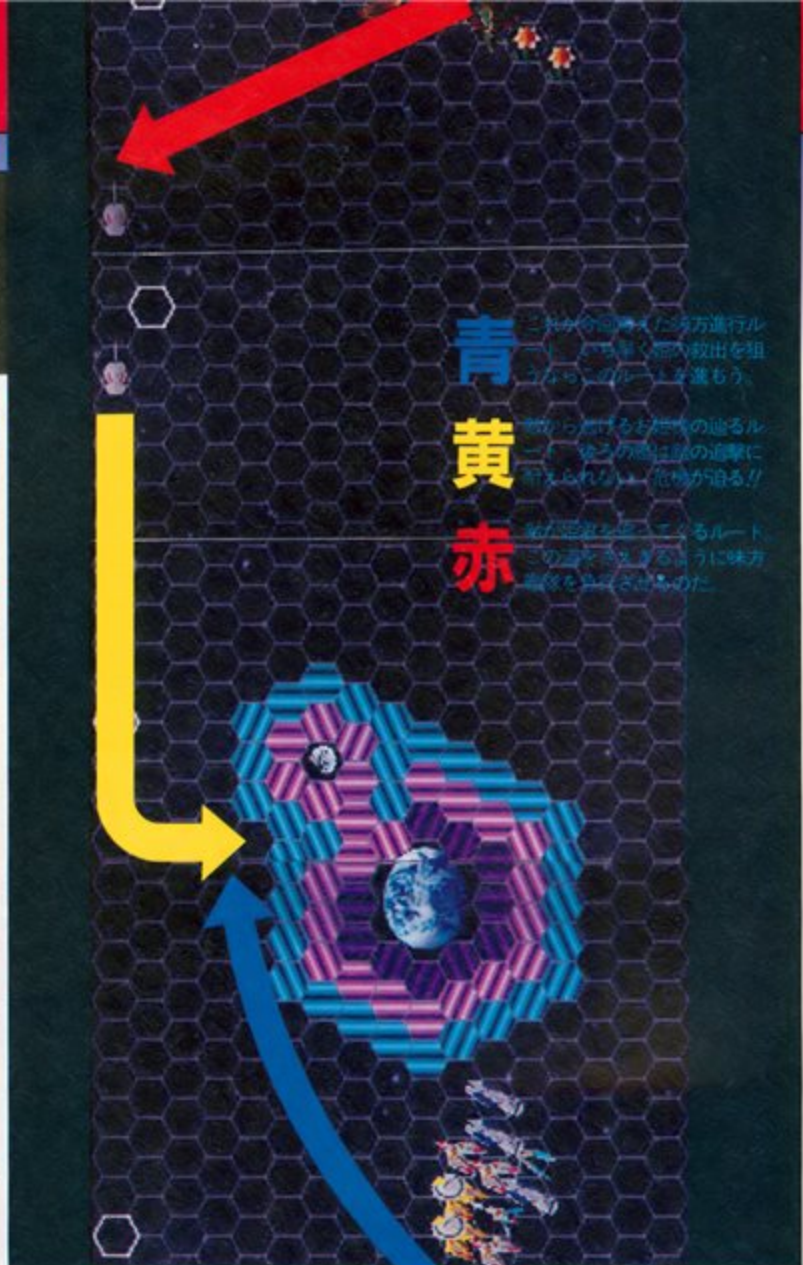
ここに姫が戻ってこれればすべては成功！　任務終了ってところですか。

［タナカ］
姫が直答をゆるすとの仰せじゃ！

今回の依頼主タナカさんも大喜び!!　お姫さまと直接話すことを許してくれた。

［アンジュ］
期待するのじゃぞ！

何を期待すればいいんだろうか？　でも、期待させられます。

アンジュ・イーダ

●ザウルス●3月20日発売予定●5,800円
●対戦格闘●全年齢推奨

メーカーから一言
お待たせしました、ついにサターン版神凰拳登場です。アーケード版の興奮そのままに、コンボ表示やスピード調整などの追加でさらに磨きがかかりました。空中コンボや、天変地異技などを使いまくってバリバリ対戦プレイで遊んでください。

今までの2D格闘では見られない新要素が満載

アーケード、ネオジオCDから移植の格闘ゲーム。登場するキャラクターは破壊神や福の神など全て神という設定になっている。そして神凰拳は今までの2D格闘アクションゲームにはなかったシステムを満載しているのも特徴。代表的なものは次の①～③に挙げてみるが、その外にもキャラ別に設定してある属性を利用した超必殺技の存在も特徴だ。

①空中でのバトル

神凰拳は地上でのバトルだけでなく、スムーズな空中戦も魅力。神凰拳では空中で技をヒット、ガードされた段階でも攻防は終わらず、連続技やガード後に反撃も可能だ。

上昇攻撃

空中連続技へとつなげるための技。地上で当てると相手を浮かせて空中連続技へつなげられ、空中で当てると通常の攻撃時よりさらに浮く。

下降攻撃

自分が相手より上方にいて、空中のみで出せる。空中連続技に組み込むか、地上にいる相手への奇襲として使う。上昇攻撃と使い分けると良い。

②連続技コマンド

キャンセル必殺技などの連続技が簡単にできるように設定されたコマンド。コマンドは2種類ありパンチ→キックかキック→パンチの後に強ボタン同時押し。

パンチ・キックをタイミング良く押して……。

強攻撃ボタン同時押しで必殺技が出るぞ。

③連続ガードシステム

ガード中に→←というコマンド入力をするとガードの硬直をキャンセルすることが可能。このシステムにより攻められ続けても反撃することができるのが特徴。

ガード中にコマンド入力するとポーズが変化。

この状態でボタンを押せば隙なく反撃可能。

サターン版「神凰拳」オリジナルの要素

まずは対戦プレイだけを楽しめる対戦モードの追加。乱入時の煩わしさが減った。そして連続技の表示の追加と連続ガード表示の変更。これによって連続技数と連続ガードがわかりやすくなった。格闘初心者のためのオートガードも追加された。そしてボスキャラの使用も可能になった。

自動的にガードしてくれるので初心者でも安心のモード。

コンボ数の表示でちゃんと連続技になっているかわかるぞ。

アーケード版で使えなかったボスキャラ同士の対戦も可能。

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後の セガサターンソフトを 徹底ガイド!!

発売後のソフトをじっくり楽しむための このコーナー。役に立つ攻略情報を収録!

EO エネミー・ゼロ

●WARP●発売中●6,800円●インタラクティブムービー●4枚組●マルコン対応

敵はVPSに反応するとは限らない あらゆる感覚を研ぎ澄ませ

最後の銀盤、DISK3に挑む時がやってきた。
舞台はフォールタワー。「敵」の巣窟と化した尖塔。
デヴィットが最後に残した言葉に答えるためか、
それとも生への限りなき執着ゆえか。
船の基部にあるという救命挺を目指し、ローラは歩き続ける。

B1からB3までは小休止 問題はそれ以降の階

DISK3まで来れた人なら、B3のレストルームへたどり着くことは容易なはず。単体のエネミーはそれほど脅威ではないからだ。正面にいる敵の鳴き声が聞こえた瞬間、銃のエネルギーを溜め始め、ブザーが鳴った瞬間に発砲すれば確実にエネミーは倒せる。

だがB4にたどり着いたとき、きっと君は戦慄するだろう。VPSに反応しないエネミーの幼生が、ちょこまかと床を動きまわっているのだ。幼生は素早く、狡猾である。しかも、奴等は常に前から襲ってくるとは限らない。

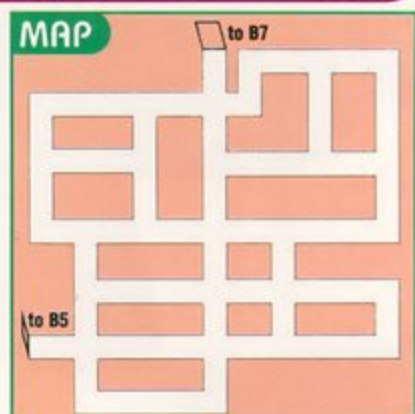
レストルームにはデヴィットの銃が。残弾数はそれほど気にせず、ガンガン撃っていこう。

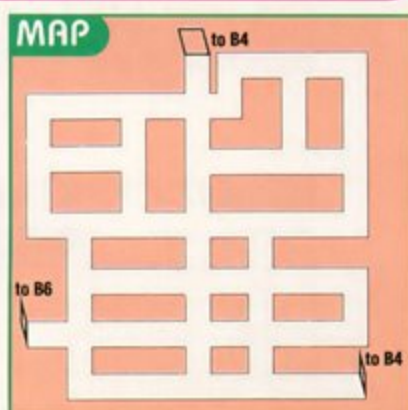
FALL TOWER B4

このフロアは、初めてエネミーの幼生が登場する場所である。実はこの幼生、銃のエネルギーを溜めなくとも倒すことが可能だ。もちろん、踏みつぶせるわけではなく、Aボタンを押す必要はあるが。

十字路を歩く際は特に注意が必要である。幼生がどの角に潜んでいてもおかしくはない。鳴き声が聞こえてきたときは要注意。

FALL TOWER B6

このフロアに登場する敵の数は尋常ではない。スタート地点付近にもうようよいる。側面と後面を敵に見せないですむ、エレベーター付近で敵を待ち伏せし、数を減らしておくのも手のひとつ。また、走ることによって、歩いているときは追いつかれてしまう幼生を引き離したり、危険な十字路付近に長居せずすませることも重要。

FALL TOWER B5

ここからは、通常のエネミーと幼生とが同時に出現するようになる。見えないエネミーを待ち伏せていると、後ろから幼生に飛びかかられTHE END、というのは珍しくもない話。目の前には何もいないのに、カサコソという足音と、キイという鳴き声が聞こえてきたら、とりあえず振り向いて後方の安全を確認しよう。

壁が薄い場所での戦闘

まずは右の図を見てほしい。三角形がローラ、Eがエネミーの位置を表している。壁が極端に薄い場所では、このふたつの位置を区別することは難しい。エネミーが上の図の位置にいようと、鳴き声は聞こえてくるし、ブザーも鳴る。結局、銃で撃ってみて、その結果から知るしかないというわけである。

理不尽かもしれないが、仕方のないこと。もたもたしていると、前後からサンドイッチにされる。

FALL TOWER B7

このフロアには、幼生は登場しない。その代わり、エネミーの配置がシビアで、前後を挟まれてしまうことが珍しくない。普通なら、銃を外しても、方向ボタンの下を連打すれば逃げ切ることができるが、ここではそうもいかないのである。前にいる敵を狙うのではなく、もっとも近くにいる敵から1匹づつ始末していくといい。

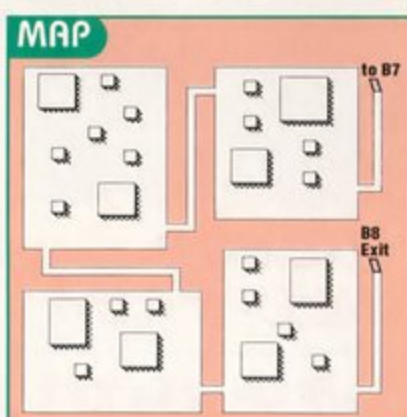
FALL TOWER B8

このフロアは最難関である。ここまで難しいと、慎重に戦おうと、戦わずに走って進もうと大差ない。安心して立ち止まれる場所などは皆無なのだから。見えないエネミーは大きくかわすこともできるが、幼生との戦いは反射神経だけが頼り。突然闇の中から幼生が現れても、パニックを起こさず撃つこと。撃ちまくりつつ進むのも可。

塔の最下層で待っていた女王物語はまだまだ続く

都合5フロアを下りきると、そこには1本の廊下がある。ひっきりなしに鳴り続けるVPSが、敵の存在を知らせてくれる。敵に近づいていくうちに、真っ赤なものが見えてくるだろう。銃で倒したときに見えるエネミーの姿を、極限まで肥大化させたような生き物が。

こいつは通路を塞いでいるが、先に進みたいのなら、銃で倒せばいいだけだ。

引き金を引く。これですべてが終わるわけではない。だが、撃たずにはいられない。

果たしてどこまで行けば救命班たどりつくのだろうか

箱崎町より愛をこめて レスキュー・EO-DISK2編-

前回、DISK1で引っかかりやすい場所を再解説したこのコーナー。引き続き、今回はDISK2の難所の解説をお送りしよう。

Q1.最初のリアルタイムパートで迷ってしまいます。
A1.ヒントはモニターに。

DISK2の最初の迷路の歩き方は、入る前に見ておくことができます。そう、ムービーで流れるキンバリーが送ってくる映像です。彼女が歩いている通りに歩けば、ここは比較的簡単に抜けることができます。このように、リアルタイムポリゴンパートと、ムービーパートのリンクが重要になる箇所はいくつかあるので、手掛りを見のがさないように。

Q2.2進数ってなに?
A2.レバーと階数の対応表を作りましょう。

無理に2進数を理解する必要はありません。レバーを動かしながら、7つのパターンを作り、レバーの上げ下げの組み合わせと、到着した階の表を作ってしまえばいいのです。

Q3.カギはどこで使うの?
A3.ロニーの部屋です。

もし君がエネミーに何か産みつけられたら?そう、体の中が気になるはずです。例のシーンの後、拾うことができる鍵はロニーの部屋のメディカルスキャナの鍵です。すぐにでも向かい、体の様子を確かめましょう。

蒼穹紅蓮隊

そう きゅう ぐ れん たい

●EAV●発売中●5,800円●2人同時プレイあり●全年齢推奨●マルチコントローラ対応

君は〝特別設定〟を見たか!?

設定画面
難易度選択
操作設定画面へ
音響切り替え　ステレオ/モノラル
最高得点閲覧画面へ
音楽、効果音の試聴
音楽、効果音のバランス
音楽優先　効果音優先
その他の設定は「特別設定」画面で行います

「蒼穹紅蓮隊」の発売からはや1週間、すでにバリバリとやり込んでいることと思うが、いつの間にかタイトル画面に見慣れない項目が追加されていて「おや?」と思ったユーザーはいないかな?

実はこれ、発売前はあえて秘密にしていたのだが、サターン版では一定条件を満たすとタイトルに〝特別設定〟というオプションが現れるのだ。

この〝特別設定〟では、アーケードモードの周回数や特殊な操作など、通常のオプションでは設定できないものが多数ある。もう発見している人には言うまでもないことだが、これらの設定はまさに〝かゆいところに手が届く〟ものばかり。例えば、「ショットとウエブを同時に使えたらいいのに」とか「自機とウエブの動きを独立操作したい」といった、プレイ中に誰もが感じるであろう希望に、みごと応えてくれているのだ。

ショットとウエブの同時使用!
そして他にも
各種設定が可能!

やたらきめの細かい配慮は、ライジングのシューティング開発に対する並々ならぬ力量の発露だ。

サターン版で〝特別設定〟を出現させる条件

〝特別設定〟をタイトルに登場させる方法はいたって簡単。とにかくゲームを遊びまくるだけ。早い話が、〝特別設定〟はプレイ中に計上されたスコアの累計が一定以上を超えた時点で現れるのだ。ノーミスクリアだの、不可解なコマンドを入力するだのと、プレイヤーに苦行を強いる条件(←何やら含みのある表現)はいっさいナシ。

1 とにかくプレイしまくる

オプション設定やプレイ回数などとは関係ないので、とにかく好きなように遊ぶ。

2 タイトル画面に登場!

内部でひそかに記録されているスコアの累計が、一定以上を超えると登場だ!

3 累計得点に応じて項目が増えていく!

特別設定 ON
操作設定+へ
周回数　二周スタート
残機数　8 機
ボンバー数　7 個
クレジット数　∞
エクステンド設定
特別試聴

累計が3百万点を超えると、まず周回数の設定が加わる。そして、さらに累計スコアが上がるに従って項目が増えていくのだ。

特別設定だけの9項目と追加されていく順番

〝特別設定〟で設定可能になる項目は全部で9種類。「周回数」からラストの「クレジット数」まで、累計スコアに応じて以下の順で追加されていく。累計スコアは表示されないが、バックアップに記録される。

項目	条件・内容
1 周回数	累計スコアが3百万点を超えると加わる。アーケードモードの周回数が変えられる。
2 特別試聴	累計スコアが5百万点を超えると加わる。ライジングのアーケード3作品の音楽が聴ける。
3 シフトの操作設定	累計スコアが7百万点を超えると、特別設定内の操作設定+に加わる。自機の微速移動が可能。
4 ウエブロールの操作設定	累計スコアがもう少し高くなると操作設定+に加わる。ウエブの動きを独立で操作可能。
5 ズームの操作設定	累計スコアがさらに高くなると操作設定+に加わる。画面のズーム比率を3段階に変更可能。
6 ボンバー数	累計スコアがもっと高くなると特別設定に加わる。ボンバーの初期装備数が変えられる。
7 エクステンド設定	累計スコアがだいぶ高くなると特別設定に加わる。プレイ中に自機が追加されるスコアを設定。
8 残機数	累計スコアがかなり高くなると特別設定に加わる。自機の初期台数を変えられる。
9 クレジット数	累計スコアがものすごく高くなると特別設定に加わる。クレジットの数を1〜∞に設定可能。

"特別設定"のみどころはココだ!

特別設定だけのナイスな項目は前ページで公開したとおりだが、ここでは中でも特筆すべきものをいくつかピックアップ。写真で見ればその素晴らしき効果もよくわかる。

ライジング作品の曲が聴ける!

"特別設定"の中にある"特別試聴"の項目では、3つのゲームのBGMが聴ける。

これらは、いずれも「蒼穹紅蓮隊」開発元のライジングが手掛けたアーケード作品である(ちなみに全部シューティングだったりする)。ライジングファンなら感涙もののサウンドが、高解像度の背景つきで楽しめるのだ。

魔法大作戦

知る人ぞ知る、ライジングのアーケード業界デビュー作品。今となっては発掘は難しい?

疾風魔法大作戦

「魔法大作戦」の続編。こちらはサターンに移植されているので、興味がある人はチェック。

バトルガレッガ

「蒼穹紅蓮隊」の前に開発された縦スクロールSHT。今もなおお支持され続けている名作。

かゆいところに手が届く"操作設定+"

通常の操作設定よりもさらに項目が増え、しかもそれを全部のボタンにフルに振り分けられる"操作設定+"。この設定は家庭用マシンならではの自由度の高さに満ちている。冒頭でも触れたが、特にショットとウエブの同時活用が可能となる項目は利用価値抜群だ。これはある意味、ゲームバランスを根本から覆してしまいそうだが、いざやってみると新たなゲーム性が見えてくるのでぜひ試してほしい。通常のパッドなら、連射ショット、ウエブオンリー、左右シフトを自分に合ったボタン配置にしてプレイするのがオススメ。

思い通りにカスタマイズ

編集部推奨の組み合わせはAに連射ショット、LRでシフト、Xにウエブ、YZにウエブロールの設定。

ズーム機能で画面比率を変更可能!

ゲーム中でときどき演出として使われている画面の拡大と縮小を、プレイヤーが好きな時に行うのがズームアップ(ダウン)設定だ。縮小画面はステージ5の前半や、巨大な敵が出現する時などに使うと、全体を見渡すのに役立つぞ(チマチマした感じになるけど)。拡大画面はいろいろリスキーなので、お遊びと割り切って使おう。

拡大

ノーマル

縮小

マルコンで全機能のマスターに挑戦!

"操作設定+"には「こんなものまで!?」と嘆息するような些細な設定がある。しかも、全ボタンを使っても割り振りきれないほど数が多い。実際のプレイで本格的に使う機能はその一部にすぎないが、せっかくだから全部使ってみたいと思うのも人情だ。そういう人はマルコン(好事家はアナログミッションスティックも可)の使用をオススメする。方向ボタンでの自機移動+丸ボタンでのウエブ回転という変則的(というより、どう操作するんだ?)な設定にしたり、自機移動を丸ボタンにしたりと、使いこなしがいがある。

すべてのボタンを使いこなせ!

最もエディットのしがいがあるマルコンは、もしかしたら「蒼穹紅蓮隊」必須のデバイスかも!?

おまけコマンド 2つの隠し機能

「蒼穹紅蓮隊」とデキの良いシューティングをこよなく愛する君だけに、おまけ情報を最後に提供しよう。アーケードモードの自機選択(パイロット選択ともいう)画面で、スタートボタンとAボタン(もしくはBボタン)を同時に押すと、右に挙げた効果が得られる。ただし、この裏技はボタンの同時押しがきちんとされていないと成功しないシビアなものなので注意してほしい。ちなみに、うまくいった場合は自機の決定時にいつもと違った効果音が鳴るので、成否の確認のために覚えておこう。

当たり判定が小さくなる

スタートボタンとAボタンの同時押しで、自機の当たり判定が少し小さくなる。つまり、敵の弾や敵本体をかわしやすくなるというわけだ。

自機の移動速度アップ

スタートボタンとBボタンの同時押しの場合は、自機の移動速度が少し速くなる。鵬牙を愛用するプレイヤー向けの裏技だ。

ハミダシメッセージ

編集部でもすこぶる評判のいい『蒼穹』だが、あの日本語表記を見て「エヴァンゲリオンの真似しぃ」とほざく輩がたま〜にいるのでゲンナリします。それじゃナニかい? 明朝体を使ってりゃみんなエバ? 『蒼穹』は単に日本語表記しているだけで、一単語内で文字サイズ変えたり、凝った配置とかしてないでしょ? 文字が大きい? 小さいフォントじゃ画数の多い漢字が書けないでしょ? ふんとにもう短絡的なんだから。(佐々木いさをいち)

デイトナUSA CIRCUIT EDITION

●セガ●発売中●5,800円●レーシングゲーム●2人同時プレイ可能●レーシングコントローラー／マルチコントローラー対応

Sea-Side Street Galaxy シーサイド・ストリートギャラクシー

前号に引き続き、今回はさらに2コースの攻略だ。このコースは全長が長いため、要点を絞って攻略するぞ！

A ドリフトさせつつ脱出！

ここカシオペアシティのポイントは、写真のようにクランク状になったコースを直進し、そのままドリフト体勢に入ってから脱出するというところにある。柱に接触しないようにコースを直進、反対側の車線に入ったところでシフトダウン、ブレーキングで挙動を変えて、そのままドリフトだ！

このラインで直進する。反対車線に出たところで挙動を変え始めよう。

そしてドリフトさせつつこのように次のコーナーへ。タイミングが問題。

B 脱出時のコースアウトに注意！

ヘアピンは、手前で3速に落としてブレーキでドリフト体勢に入り車の向きを変え、クリッピングでは早めにグリップを回復させてあとは全開でクリアする。ドリフトアングルは浅く取り、進入速度よりは脱出速度重視で抜けよう。

あまりハデに流さないようにし、車の向きを変える程度に流す。

C 軽くスライドさせて進入&脱出

ココはチェックポイント地点あたりで軽いブレーキングでドリフトのきっかけを作り、そのままテールスライドさせつつ次の直角コーナーに進入させる。うまくいけば全開のまま進入、脱出が可能だ。

テールスライドの惰性を利用した攻略法で、カウンターはほとんど必要ない

D アクセルオフのみでクリア！

ストレートエンドにあるこの高速右コーナーはアーケード版、そして前作と同様にアクセルオフのみでクリア可能。アクセルオフで進入&アウト・イン・アウトで300キロ以上で脱出できる。

このあたりでアクセルオフ。車速が高すぎる場合は軽くブレーキングしてもいい。

脱出時はアウト側に膨らみすぎないように注意する。接触は即、クラッシュだぞ

開発者からひとこと

長いコースなので、飽きないように変化を持たせることに努力しました。灰色の市街地から郊外の緑地帯横を滑り静かな裏道を通り抜け、見えてくる港。中でもお気に入りは、街を抜けて見えてくる自然地帯。そこは、コースで一番見晴らしが良い所です。時々は路駐してのんびり海を眺めてみてください

開発者FASTEST LAP（ホーネットAT）

1′40″03

TIME ATTACK 基準タイム

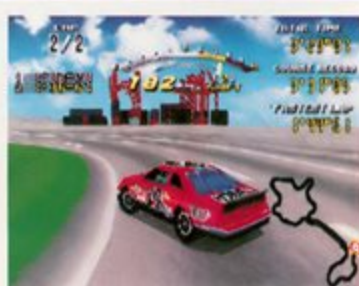
1′40″00

E 2個目のコーナー表示を目印に！

前作では260キロオーバーでクリア可能だったが、今回はほぼムリ。手前の2個目のコーナー表示を通り過ぎたら、3速&ブレーキングで大きめのドリフトアングルで挙動を変え、安全にクリアしよう。

とにかく深くドリフトさせて、インをなめるように進入する

F 車速を確実に落としてアプローチ

ここコメットカーブは、手前の短いストレートで確実に車速を殺してアプローチすることが何より重要。クリア法も何通りかあり、グリップで抜けてもハデにドリフトさせてもいい。ココはとにかくオーバースピードに注意しよう。

200キロオーバーでのクリアは危険。手前で確実にブレーキングしよう

National Park Speedway ナショナルパーク・スピードウェイ

このコースの難所はただ1つ。そこだけ極めればかなりの好タイムを期待できるはずだ。レッツトライ！

A 4速全開のままクリアする！

まずはホームストレート直後の右コーナーだ。ココは車によってはキツくなることもあるが、このコースでも最も楽なコーナーの1つ。全開のまま、右へステアしてやればカンタンに曲がってくれるので、ドリフトや減速などは必要ない。ラインはほぼインベタが理想だが、進入タイミングが若干シビアになってくるため、安全にアウト・イン・アウトでもいい。２つ目が多少タイトなので、そこで壁に接触しないようにすればラインにこだわる必要もないだろう。

ステアを右に入れっ放しで簡単にクリアできる。ムダな減速はタイムロスになるぞ

B 何も考えずに直進！

アーケードモードであれば渋滞してしまうポイントだが、タイムアタックでは何も考えずに直進すればOK。シケイン状になっているが、ほとんど真っ直ぐに抜けることができるやさしいコーナーだ。ただ、あまりにもギリギリのラインを走ると、希に壁に引っ掛ってしまうことがあるので、ある程度余裕を持って抜けること。

とにかく全開直進が大切。このあたりから直進する感じでアプローチしていこう

ステアリングはほとんど触らず、ムダなロスは極力抑えて走る。まあ、簡単だね

C タイミングよくステアすべし！

車によっては難しくなるポイントの1つ。ただ、多くの場合はステア操作のみで全開でクリア可能だ。ここでのポイントは、走行ラインとステアタイミング。ラインはなるべく各コーナーのインとインを結ぶように取ることが重要になる。ステアタイミングだけは実際にトライしてもらって体で覚えるしかないが、どんなマシンの場合でも早めに切り込むのがコツ。アンダーステアが強い車であればなおさらだ。あとはなるべく芝には乗り上げないように走ること。大きく挙動を乱してしまうぞ。

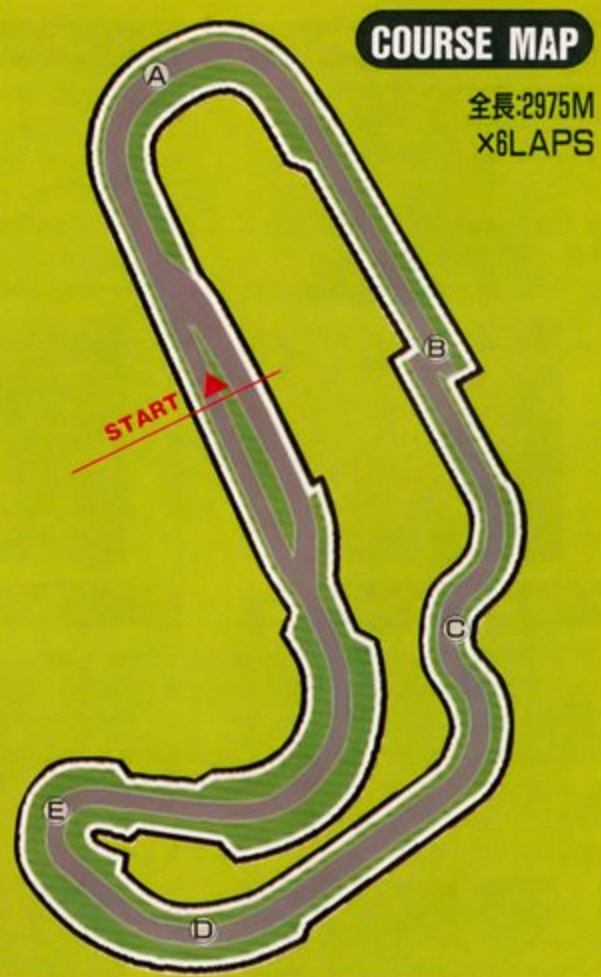
グリップの低い車やリヤヘビーなマシンでは少々難しくなってくる

インとインを結ぶようにムダなく走る。ここで挙動を乱すと即、大クラッシュだ

開発者からひとこと

このコースを制作するにあたって苦労したのは、デイトナのイメージを崩さず新たに起こすコースという点です　そのため、イメージ作りにかなりの時間を費やしました　また、コースを楽しく見せるためにテーマパークのアトラクションを入れるのは早くから決まっていたのですが、それをコースイメージにどう絡ませるかという点で頭を悩ませました

開発者FASTEST LAP（ホーネットAT）
34″37

TIME ATTACK 基準タイム
34″00

D コーナーにあってコーナーにあらず

このコーナーはR自体も緩やかで特別難しいコーナーでもないため、特に注意すべきことはないのだが、実はココでの脱出時のラインが次のコーナーへのアプローチに大きく影響する。インからアウトへ直線的に抜けるのがベスト!?

次の右コーナーに備えて直進する感じでアウトへ抜けていこう

E ドリフトアングルは浅く取れ！

最大の難所。クリア手順を説明すると、まず手前で3速に落とし、ブレーキングをきっかけとして軽いドリフトに持ち込む。アウトから徐々にアプローチをかけ、インをうまくつけたらグリップを早目に回復させて、あとは全開で抜ける……と言葉にすると簡単だが、実際に操作すると様々な要素が絡んでくるため、極めて高難易度だ。ココは中村ゴーストを参考にしてもらうのが一番てっとり早い。

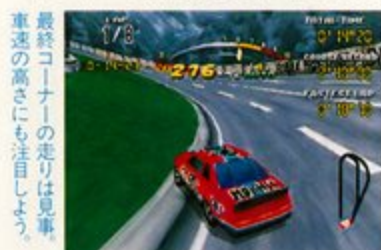
なるべく大きく挙動を乱さずインを突くことが重要

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

中村ゴーストのココがスゴイ！

自分の走りに行き詰まった時は中村ゴーストを見て、そのテクを盗もう。ここではそのすごいドラテクのポイントをピックアップして解説していくぞ。

ThreeSevenSpeedWay

まず驚かされるのがグランドスタンド前の左コーナー。シャーシ半分芝に乗り上げる程インを突いているところに注目しよう。さらに最終コーナーのビリヤードクラッシュは良い見本。挙動も安定し、なおかつ進入、脱出速度ともにかなり高い。ラインの取り方は参考になるはずだ。

最終コーナーの走りは見事。車速の高さにも注目しよう。

DinosaurCanyon

このコースの難所とされているトリケラロードから最終コーナーまでのコーナー郡の走りはすばらしいの一言。特にヘアピン手前の右コーナーとヘアピンへのアプローチはお見事。このへんはほぼ限界の走りと思ってよく、ホーネットに限らず大いに勉強になる。研究しよう。

ヘアピン手前の右。ここでの進入、脱出速度は限界に近い。

SeaSideStreetGalaxy

全長が長いうえにコーナーが多いために、若干ミスってるっぽいところもあるが、全体的には大いに参考になる。特に前半カシオペアシティなどの走り方はよくわかるはずだ。どこでどう挙動を変えて、どういうラインを通っているのかをよく見て、テクニックを盗むべし。

コースが長い分、学べき要素は多い。何度も見て研究だ。

まずは中村ゴーストのを走りを参考にしよう！

どうも、走りモノ担当の政綱です。さて、私は一応「デイトナ」の攻略をココでやってたりしますが、走り方を見せるには紙媒体では限界があるため、そんなんよりは実際に動いている画面を研究できる中村ゴーストを見たほうが、遙かに参考になったりします。さらにこういうレースモノは感覚に頼る部分が多いのでなおさらでしょう。というわけで、百聞は一見にしかずという言葉もあるように、まずは中村ゴーストを見て研究しましょう。問題はそれをモノにできるかどうかです。

NationalParkSpeedWay

何より最終コーナー手前の右コーナー、このコースで最も難しいコーナーのクリア法を見ることができる点は嬉しい。進入角度、車速などをじっくりと研究しよう。1コーナーで限りなくインベタしているあたりも勉強になる。ホーネット使いはぜひ参考にしてほしい。

難所攻略法は、実際に動いた画面を見るのが一番だ。

DesertCity

とにかく直角コーナーまでの前半のコーナー郡の抜け方が絶品。特に直角コーナーへのアプローチで、インギリギリを攻めるという非常に危険な走りをしている点は、中村氏のこだわりを感じさせる。いちばん厄介だったというこのコースの走りは、確かにパーフェクトに近い。

直角コーナーへのアプローチは見ていてハラハラする。

またやります！

中村杯開催！

「ラリー」に続き、あの中村杯が帰ってきた！

さて、サタマガでは従来のカテゴリーに加え、前回の「ラリー」のように今回も本誌だけの中村杯を開催するぞ。レギュレーションの違いはマシンを限定のホーネットAT、しかもパッド。そのほかのレギュレーションは同じだ。応募の際には「中村杯」という明記を忘れずに書いて送ること。なお賞品などはまだ未定だが、中村氏と本誌とですばらしい賞品を企画中なのでお楽しみに！　さあ、中村ゴーストよりも速いタイムを出してドシドシ応募だ！

かかってきなさい!!

好結果募集中!!デイトナUSA　CIRCUIT　EDITION

タイムアタックコンテスト

○募集期間　：1月24日～3月31日（当日消印有効）

○コンテスト内容：5コース選択自由のタイムアタックモード

○応募方法　：自分の走った結果を後方視点のリプレイモードにして録画したビデオ（VHSのみ）とコース、タイムを明記した紙を同封の上、送ってね。その際、封筒の表にもコース、タイムを明記してください。

○これが豪華景品だ：

1位　デイトナオリジナルキャップ＋セガサターンモデム

2位　デイトナオリジナルレースアンブレラ＋対戦ケーブル

3位　デイトナ特製Tシャツ＋ステッカー

各コースの最終ランキング1位～3位に豪華賞品を用意しているぞ!!　奮って参加せよ。

コース	コンテスト参考ラップ
スリーセブンスピードウェイ	17"80
ダイナソアキャニオン	45"00
シーサイドギャラクシー	1'40"00
ナショナルパークスピードウェイ	34"00
デザートシティ	45"90

○ルール

・カーセレクトは自由（初期設定の8台のみ）。オートマチック、マニュアルは選択自由。ラップ数は各コースの初期設定された周回数のみで行います。

スリーセブンスピードウェイ　／8周
ダイナソアキャニオン　／4周
シーサイドギャラクシー　／2周
ナショナルパークスピードウェイ／6周
デザートシティ　／4周

○あて先

ついに始まるタイムアタックコンテスト!!　開発者を驚かす、みんなのアツイ走りを待っている。〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）　セガサターンマガジン編集部「デイトナタイムアタックコンテスト」係まで。

The Future Is Now SNKホームページ★http://www.neogeo.co.jp/

SNK WORLD '97

MAKER'S COMMENT

FROM 梅本氏

2月14日ですか。バレンタイン？　何ですかソレ。ワタシ、ニホンゴワカリマセーン。それはさておき、ついに「武士道烈伝」発売が4月25日に決定！　長い道のりでしたが、ようやくです。日本人ならサムライやろ！　3月には「SNKライブツアー」を開催するので要チェック!!

SNKファンの心得 その2 聖地巡礼!!

前回はまずSSC入会を勧めたが、今回は更にSNKのファン道を極めるための聖地巡礼を勧めるぞ。聖地とはSNK本社のある大阪の江坂。そして同地にあるネオジオランドだ。女性ユーザーズの面々も度々巡礼に訪れるネオジオランド、ファンならば一生に一度は行くべし！

まずは何はともあれ ネオジオランド1号店

まずは何はともあれネオジオランド1号店江坂駅構内からもその神々しい姿が見えるぞ。ゲーム&コスプレ大会も頻繁に行われているので、腕と容姿（？）に自信のあるファン諸氏はぜひ。併設のたこ焼き屋さんもチェック！

大阪府吹田市江の木町1-39地下鉄御堂筋線江坂駅下車　徒歩1分

2階の休憩コーナーにはノートが置かれている。ファンたちのイラストやコメントなど、熱い思いが書き連ねられているぞ。有名な同人作家さんがひょっこりイラストを描いていたりしてなかなか楽しい。

記帳をすませよ！

筐体の合間にひっそりたたずむ卓球コーナー。この日は近所のサラリーマンとOLが昼下がりの憩いに卓球に興じんでいた。これが大阪風オフィスラブ？

卓球で精神&肉体の鍛練を！

ありがた〜い SNKビルの真下 ネオジオランド2号店

2号店の外に置かれている噂のイライラ棒。彼氏のチャレンジを心配そうに見守る彼女。しかし、もはやこういう場所でしか男らしさを見せられないもんすかね。

江坂の町にそびえ立つSNK開発ビル。その真下にあるのが2号店。店内は落ち着いた雰囲気。1人黙々とゲームをしながら上の階で働く開発の方々に心の中で感謝するのも良し。

愛を育む ウルトラ電流イライラ棒

大阪府吹田市豊津町14-12地下鉄御堂筋線　江坂駅下車2分

万人にSNKの恵みを与える ネオジオランド3号店

ゲームしてカラオケしてそのうえお腹まで満たされる。こんな恩恵を受けてファンにならずにいられるか、いやいられまい。いっそうファンにならずにいられるか、いやいられまい！

最近のカラオケはどこも曲目が充実しているし、ここもそれは言うに及ばず。注目すべきは部屋数とインテリアだ。気分と人数に応じてセレクトできる幅がすんごく広い。特に人気は和風部屋。東京モンには結構珍しかったけど、大阪では普通なのかしらん？

歌え！魂の讃美歌！

大阪府吹田市江の木町3-1地下鉄御堂筋線　江坂駅下車　徒歩3分

左下：はっきり言ってスゴすぎ。取材陣は大人3人で半分でギブアップ。これを荒行と思うか、至福と思うか……。／右下：「AM施設のレストランはマズイ」というのは定説だが、そう言わずに寄って欲しい。一流のシェフを呼んできたというだけあって、どれもウマイ、でもって安い。

うますぎ!! 特大ネオジオパフェ

京ファンは拝めひれ伏せ！

「3号店のトイレの辺にイイもんがあるよ」と女性ユーザーズの方々に言われたのがある京のビックポスター。（某嬢は10万払っても欲しいとか）。よく見ると店員の手作りのオリジナルグッズ（当然非売品）が店内のあちこちに飾られているぞ。

やっぱり庵&京よね♥

北海道／さいが氷子

今度こそ本当にカラーです。これからはカラーでよろしく！

北海道／しじま玕

やはり女性が愛を込めて描いた京はいいですね。

巡礼レポート!!

ファンのための巡礼ということで行った取材だが、SNKファンでなくとも丸1日楽しめることは間違いなし、ファンならいっそう楽しめることだろう。今回御協力頂いた各店の皆様、SNK宣伝課の藤原様、ありがとうございました。今回のお土産は限定販売のKOF'96のTシャツ。次号の読者プレゼントに注目だ。

あて先
〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1.ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部内
「SNK WORLD'97」係まで

KASUMI TOUDOU

担当 麻宮

当て身技が2種類、コマンド投げに変則的な必殺技など、かなりテクニックが要求されるキャラだ。

スペック

項目	評価
操作性	■■
リーチ	■■■■
対空	■■
2択	■■■
連続技	■■■

キャンセルの有無

		近	遠	屈
P	弱	○	○	○
P	強	○	×	○
K	弱	○	×	○
K	強	○	×	○

POINT 通常技からの連係が藤堂流の理念です！

リーチの長い遠距離立ち強Ⓚを牽制に使い、この強Ⓚが届く間合いから連係を狙っていくのが基本戦法。この立ち強Ⓚを相手の下段攻撃を読んでカウンターで出すようにできればベターだ。強Ⓚが届く間合いからはふっ飛ばし→重ね当てや、前転からの白山桃で相手の攻撃を誘い、当て身技の滅身無投でゲットするのが藤堂流古武術の王道。いかに相手の攻撃を読めるかがポイントだ。

「龍虎の拳外伝」の時とは使い勝手が違うが、"先読み"の楽しさは健在だぞ。

基本的な攻めパターン

相手に跳び込むときや連続技を狙わない場合は強Ⓚ、狙うときは強Ⓟと用途によって使い分けよう。着地後はすぐに近距離立ち強Ⓟでフォロー。ヒットしたらそのまま連続技に、ガードされたらキャンセル重ね当てで相手と間合いを離していったん、仕切り直して次に攻める手段へと移行しよう。

ジャンプ強Ⓚ

重ね当て

ふっ飛ばし攻撃

理想は / 連係

藤堂流解析道場

重ね当て
密着で出すと当たらないので、先端がギリギリ当たるぐらいで出すといい感じ。連続技に組み込もう。

空中重ね当て
ジャンプ強Ⓟや空中ふっ飛ばし攻撃をキャンセルして出そう。不意に後方ジャンプから出すのもいい。

白山桃
打撃防御があるので、相手の攻撃に合わせて出すといい。ギリギリまで引きつければ対空としても使える。

竜巻槍打
前転で接近したときや近距離立ち強Ⓟから狙ってみよう。空中ふっ飛ばし攻撃で追撃するのも忘れずに。

滅身無投
ジャンプ攻撃と突進系の技を取れる。通常技で牽制して跳び込みを誘ったりして攻撃を読もう。

殺掌陰蹴
上段攻撃のみ取れ、ジャンプ攻撃と下段技は取れない。取るごとにダメージ数値が減る欠点もあり。

超重ね当て
攻撃判定の広い重ね当て。上方まで攻撃判定がある。ボタン押しっぱなしで一定時間止めることも可。

強Ⓟからの連続技へ

ジャンプ強Ⓟキャンセル空中重ね当てがお手軽連続技になる。この強Ⓟは2段技なので、できれば2ヒット目にキャンセルをかけるよう、心がけたい。ガードされると確実に反撃されるので、気をつけてね。

ここから立ち強Ⓟ→竜巻槍打に繋いでもいい。

遠距離立ち強Ⓚからの連係が強力です、ハイ！

近距離立ち強Ⓟか遠距離立ち強Ⓚをガードさせてから、以下のように各種の連係を仕掛けてみよう。一番無難な連係は、ふっ飛ばし攻撃キャンセル重ね当て。当たったらラッキー、ガードされても間合いが離れるので反撃される心配はない。ただし、すぐに突進系の技でカウンターを狙われる恐れはあるので、あらかじめカウンターを読んで滅身無投を出しておくのも有効だぞ。

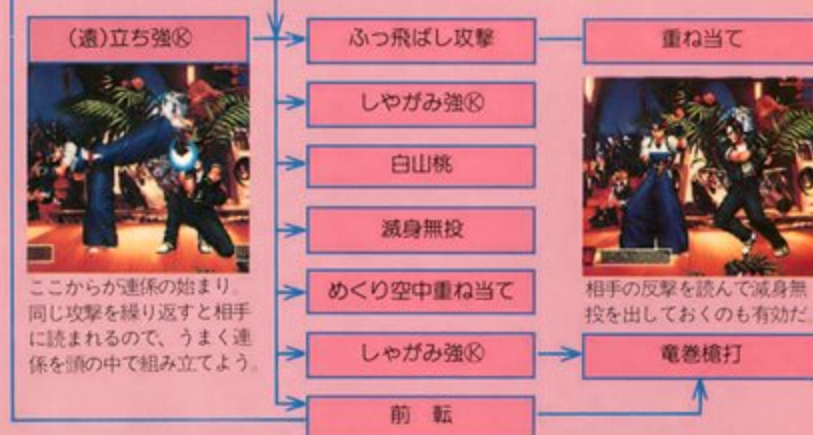
ここからが連係の始まり。同じ攻撃を繰り返すと相手に読まれるので、うまく連係を頭の中で組み立てよう。

相手の反撃を読んで滅身無投を出しておくのも有効だ。

東堂流当て身道場

香澄には滅身無投と殺掌陰蹴の2つの当て身技がある。滅身無投は通常技で牽制して相手のジャンプ攻撃を誘ったりして使うと効果的。ただし、殺掌陰蹴は上段攻撃しか取れないうえにジャンプ攻撃も取れないので、使い道は皆無と言えるでしょう。

滅身無投は出が早いので、相手の行動を見てから出しても十分、間に合うことが多い。

殺掌陰蹴はジャンプ攻撃と下段攻撃は取れない、使い所の難しい技だ。

藤堂流空中戦道場

不意に出すと効果的。多用すると読まれやすいぞ。

大ジャンプなどで相手を飛び越して逆側にコマンドを入力することで（左側から飛び越したら↓↙←＋弱Ⓟ)、めくり空中重ね当てになる。特に相手の起き上がりに仕掛けると有効だ。ただし、多用は禁物だよ。

狙え！超重ね当て→超重ね当て

決めるのは難しいが、画面端でゲージMAX状態の超重ね当てをヒットさせた後に、弱の超重ね当てがヒット！　さらに空中ふっ飛ばし攻撃で追い撃ちできる。超重ね当ては連続技に組み込めないから当てるのが難しいが、画面端でチャンスがあったら狙ってみよう。

超重ね当てが2回ヒットした後の空中ふっ飛ばしも忘れずにね。

連続技

ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→重ね当てが難易度、使い勝手ともに一番使い易い。これに慣れてきたら近距離立ち強Ⓟ→竜巻槍打→空中ふっ飛ばし攻撃を狙ってみよう。上記の超重ね当て×2→空中ふっ飛ばしは大道芸的だけど、見た目、ダメージともに狙う価値あり。

ジャンプ強Ⓟ　立ち強Ⓟ　弱重ね当て

LEONA

担当 健崩

必殺技がタメ技ばかりなので攻め方に多少クセがある。しかし、慣れればさらに強いキャラになる。

POINT タメ系の必殺技を使いこなそう

レオナはリーチもあり連射も可能なしゃがみ弱攻撃、追い打ちも可能な必殺技であるグランドセイバー・ボルテックランチャー、そしてタメという条件はあるが完全な対空技として使える必殺技のムーンスラッシャーがとても強力で使いやすい。ただ、必殺技が全てタメ技のため、攻め込まれた場合などにとっさに出せない状況に陥ることが多い。こちらから攻めるように心がけたいが…。

ムーンスラッシャーを確実に出せるようになれば対空技として非常に心強い。

ジャンプ強攻撃で跳び込むと空中投げに化けることが多く、異様な強さを誇る。

スペック

操作性	■	■	■	■	□
リーチ	■	■	■	■	■
対空	■	■	■	■	■
2択	■	■	■	□	□
連続技	■	■	■	■	□

キャンセルの有無

		近	遠	屈
P	弱	○	×	○
P	強	○/×	×	○
K	弱	○	×	×
K	強	○/○	×	×

基本的な攻めパターン

レオナはこのパターンで相手を固めていく。まず跳び込み強Ⓟで跳び込む。強Ⓟなら空中投げに化ける場合もあるし相手に身体に深く当てられるため。強Ⓟがガードされた場合はしゃがみ弱Ⓟを連打して連続ガードさせつつタメを作る。そしてグランドセイバーを出してさらに固めていくのだ。

ジャンプ強Ⓟ

しゃがみ弱Ⓟ

弱グランドセイバー

しゃがみ弱Ⓟ

理想は

HITしたら連続技へ

ジャンプ強Ⓟがヒットしたらそのまましゃがみ強Ⓟへつないで、その強Ⓟにキャンセルをかけてムーンスラッシャーかグランドセイバーを出して連続技にしよう。簡単でおすすめなのが強Ⓟボタン1つでできるムーンスラッシャーの方。

方向キーを跳び込んだときから下に入れておき強Ⓟを押す。

しゃがみ強Ⓟにキャンセルをかければ簡単に連続技になる。

理想は

画面端近くでヒットしたら

画面端近くでグランドセイバーがヒットした場合は、まだ空中に浮いている相手に対してムーンスラッシャーで追い打ちを狙ってみよう。ジャンプ攻撃でもいいがダメージを考えると…。

使え！ ボルテックランチャー

身体から気の塊を出すボルテックランチャー。出るまでに多少の隙が生じるが、ヒットすれば追い打ち攻撃も可能で、また多段ヒットする技なのでガードされても相手の体力をガリガリ削ることができる。通常技にキャンセルをかけて出せば潰されることも少ないし、画面端なら2択も可能なのでガンガン狙って固めよう。

しゃがみ弱Ⓟなどをガードさせて、キャンセルして出す。

相手が反撃に失敗してボルテックランチャーがヒットしたらムーンスラッシャーで確実に追い打ち。

ガードされたら垂直小ジャンプ強Ⓟやしゃがみ強Ⓚで2択へ。

中距離はしゃがみ攻撃で優位に立つ

中距離ではリーチの長いしゃがみ攻撃をメインに闘う。他の利点はしゃがんでいれば跳び込まれてもムーンスラッシャーのタメが出来ているので安心だ。相手のしゃがみ攻撃をすかせる立ち強Ⓚも使える。

連射もでき、キャンセルもかかるのでかなり使える技。

キャンセルはかからないが連射とリーチにかけては◎。

転ばせられるしゃがみ強K。相手の技の隙にたたき込め。

グランドセイバーを使いこなす

必殺技のグランドセイバーは突進系の技。出す位置を間違えるとガードされて手痛い反撃を喰らってしまう可能性もあるが、使いこなせばこれほど使える技もない。弱なら隙が少ないのでしゃがみ弱Ⓟで続けて固められるし、ヒットした後にジャンプ攻撃を当て、2択に持ち込んだりもできる。

グランドセイバーを当てたらムーンスラッシャーではなく…。

ジャンプ攻撃に。着地したら小ジャンプ攻撃か足払いの2択。

離れた位置で出して相手の目の前で止まり、反応を見て…。

相手が動いたら足払い。動かないときは前転から投げを狙う。

飛び道具をかわす

レオナは飛び道具がないので相殺することができない。ガードも体力が削られる。そんなときは姿勢の低いダッシュでかわすか、しゃがみ強Kでかわすのをすすめる。慣れればかわしつつ攻撃も可能だ。

姿勢の低いまま突進するダッシュはカイザーウェイブさえも抜けられる。

空中を飛んでくる飛び道具ならしゃがみ強Ⓚでもかわせる。多少シビア。

連続技

簡単だがLRコントロールが「SPECIAL」だと出来ないので注意。ジャンプ強Ⓟからしゃがみ強Ⓟキャンセル強グランドセイバー。グランドセイバーのヒット中に方向キーを前に入れて強Ⓚボタンで追加技が出て4ヒット。

ジャンプ強Ⓟ　しゃがみ強Ⓟ　強グランドセイバー　強グランドセイバー(追加技)

新時代のデジタルメディアと仲良くお付き合いするための2ページ

デ・ラ・GAMEWARE

DJ.NAMo(26)

相当遅ればせながら、映画「トレインスポッティング」にいたく感激。ヤク中仲間(ケンカジャンキー1人含む)のダラけた日常話なのに、ラストのあの爽快感は一体どーゆーこと？　映画館に3回も足、運んじゃいましたよ。

GW4号のリーサル・ウエポン!?

Boy's&Girl's Collection

なかなか底が割れなかった新生GW第1弾。やっぱ2枚組ってのはすごいっすね、というのはさておき、今回紹介するコンテンツは、4号の裏の目玉ともいえる高校生データーベース。何に使うかはあなたの……。

現役高校生のリアルな実態がつかめるデータベース!

都内の学校に在籍する40人の現役女子高生と、ついで(?)の男子高校生10人の映像とインタビューが詰まった「Boy's&Girl's Collection」。それぞれデータを眺めているうちに、今を生きるティーンエイジャーが何に興味を持ち、何を考えているかがモヤーンとわかってくるのではないだろうか、さらにそれらをインプットしておけば、身近な女の子達の攻略法がつかめるのでは……という遠大(??)なコンセプトのもとに制作されただけあって、とりたてて飾り立てない、素の状態に近い彼女達を見ることができます。特にインタビュー中の模様のムービーでは、路上でいきなり声をかけられた時の反応がダイレクトに伝わるので、べつにエッチでもなんでもないのにドキドキしちゃいます(単にわしがオヤジってことか？)。まあ、出演している娘達には申し訳ないのですが、友達と一緒に見て「俺はこっちのコの方がいい」といった身勝手な談義に花を咲かせるだけでも価値アリですけどね。意外なところで言えば、男の子の調子こいたムービーが結構〝なごみ系〟ですよ。

それぞれの女の子のアンケート形式のインタビューが見られるようになっている。ビックリするような情報はないが、そこがまたリアルなんですね〜。

インタビューの一部を収録したムービー映像もあり。ある女の子だけ2バージョンある!?

女子高校生とわし

唯一の知り合いのコが昨年退学してしまってからというもの、女子高生という人種に知り合いがいなくなってしまい、そこはかとなく寂しいNAMoです。しかしアレですね、一連のコギャルブーム以降、TVゲームやアニメで登場する女子高生と実際のそれとのギャップは広がる一方で……。それでいてどちらも「どこが女子高生やねん」と突っ込みたくなるよーなのがゴロゴロいるから不思議です。〝女子高生空洞化現象〟とでもいうのか？

お気に入りのあのコに誌面に出てもらおー！

誌上人気投票企画のおしらせ

というわけで、GW本編では50人分楽しめるわけですが、今回はGEでこのコーナーを担当してくれているM氏(26歳・男性)が個人的に選りすぐった9名の写真をご紹介させていただきました。が、ただ載せるだけでは面白くない。そこで最も人気がある女の子には、このコーナーに登場していただこうと思います。あなたが一番気に入ったコの番号(①〜⑨)と、どこが魅力かをハガキに書いてこのコーナーの「このオネーチャン！」係まで。応募者から抽選で10名にテレカ進呈！

▶まずはGW4号で

チェックせよ!

NAMo'S TALK

●このコーナーではイラストを受付けているんでしょうか？　ビビットくんのイラストを出したいんだけど、普通の読者コーナーじゃ相手にされなさそうで……(泣)。(東京都・のら☆みゃお)　NAMo：来るものは拒まず、去る者は追わずの方針のコーナーなので、どんどん応募してみてください。一応カラーページだし、実験的スペースとしておおいに利用してください。どうでもいいのですが、ペンネームが一見かわいいようでいて、かなりマニアックです。年、結構いってると御見受けしました。

太っ腹だぜゼネラル・エンタテイメント！ なプレゼント企画

GW創刊１周年記念キャンペーンを実施！

対象期間は3月7日から4月7日までの1カ月間。肝に銘じよ。

昨年４月から始まったGWも、今回の４号でまる１周年。２枚組になったりリリース間隔がちょっとズレたりといろいろあったけど、まずはオメデトー！　というわけで、GW4号を買ったユーザーには、いずれも実用性バッチリのステキな景品が当たるキャンペーンに２段階方式で挑戦できるチャンスが与えられるんです。宛先などの詳しい情報は、ソフトを買って確かめてね。

チャンスその1 GWを買ってすぐ応募

ソフトを買ったら、同梱されているキャンペーン告知チラシの応募券を切り取って、それを官製ハガキに貼ってGEに送ろう。手間暇かけず、即アイテムをゲットしたい面倒臭がり屋にはうってつけだ。

A賞 プジョータウンバイク 15名

B賞 セガ・デジオ 35名

C賞 アルバスプーン 100名

チャンスその2 スロットを存分に楽しんで応募

目押し可能な「お楽しみスロット」でコインを稼いで（コンテンツ移動時にも若干数加算される）、秘密のパスワードをもらい、それを送ろう！

ワープロセット 3名

インターネットキット 5名

パワーメモリー 10名

快調ますます!?ます デジタルコミック お兄さん

～霧の港町の中華な出来事～

あまりにも天衣無縫な世界観が、プレイヤーに畏怖の念が混じった感動か猛烈な拒否反応をひき起こす連載デジタルコミック「お兄さん」。第２話は、お兄さんがラーメン屋で残したナルトが原因でチャイニーズ（料理）ゴーストとのバトルが始まるという、これまた危うい物語。ゲーム性が控えめになったぶん、話のテンポや映像センスが向上しています。

ゲームではなく、あくまでもデジタルコミックとして鑑賞しないと、この作品に秘められたせつなさは見えてこないだろう。……せつなさ？

サブストーリーにも注目

基本的には１本道のストーリーだけど、時折画面内のどこかをカーソルでクリックするシーンでは、メガCDの名作「スイッチ」もどきのお遊び要素が充実。中でも、本編とは全然関係ない、それでいて続きもののサブストーリーはかなり悪ノリ気味でグッド！

実写女子高生がズラリと登場するかと思えば、はたまたオブジェのようなシュールなCGキャラありと、コンテンツのバラエティ性がウリとはわかっていながらその多面性ぶりには毎回驚かされるGW。２枚組になってその特徴はますます強化され、これからもユーザーに新鮮な驚きを与えてくれることでしょう。さてさてソフトの発売直前となる2/21号では、最後のブランク部分となるゲーム情報コーナー、そして気になる体験版サターンゲームについて紹介します。硬派なゲームマニアはここいらをチェックしときましょう。そして来たる３月７日は……わかってますね？　よし。（横柄）

あてさき

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町
24-1 ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ　ゲームウェア」係

＊ハガキを採用された方にはテレカと粗品をプレゼントします。

GWスタッフコラム

text: 樋口泰人

いよいよリニューアル号の発売も間近。情報コーナーも大きく変わった。音楽情報は結局、著作権管理の問題から音を収録することができず、しばらく情報そのものの掲載を休むことになった。製作準備も整い、素材もあるにも関わらず、手続き上の問題で製作することができないのである。CDプロモーションのためにたった数十秒の収録にさえ、一律に作権料を徴収しようとするJASRACの官僚的な対応は、本当に何とかならないものか。などと文句ばかり言っていても始まらない。とにかく音楽抜きで、情報コーナーはリスタートである。その分映画には、予告編が数多く入った。春から初夏にかけての映画、ビデオのコレクションである。お楽しみに。

GWの情報部分をプロデュース。映画批評の執筆やネット・マガジンの製作など、その活動は多岐に渡る。現在、自身の単行本を密かに準備中。

NAMo'S TALK

NAMo：サタマガ週刊化第１号で紹介した「金魚姫のシャーベット」。この記事を読んだフルコンタクト系ライター（なんだそりゃ）の柴山氏いわく「このキャラデザインって、「とんがり帽子のメモル」とかやった人ですよね。ファンなんですよ」。なるほど、たしかに同じ人ですよねー。これでもかと言わんばかりのメルメンチックさに妙な懐かしさを感じていたワケがわかってひと安心。わしはあのアニメでは病弱な人間の女の子が好きだったなー、などとど一でもいいことまで思い出したりして。

ワンフェスの報告と花組通信座談会の2本立て

レッドカンパニー酉の市通り!!

A JACK-OF-ALL TRADES RED COMPANY

1月26日に行われたワンダーフェスティバルで見かけられた、レッドカンパニー関連のキャラを中心に紹介。花組通信の制作関係者インタビューも掲載しているぞ。

レッド広報ワンダーフェスティバルに出撃!!

1月26日、東京有明のビックサイトにて開催されたガレージキットの祭典、「ワンダーフェスティバル」(略してワンフェス)にレッド広報、越後屋、久保の両名が突入。この時、10時に待ち合わせしていた千葉ちゃんが遅刻し、合流するまで1時間を要した。それもそのはず、10時に開場したこの催し、最後列が入れたのは13時という盛況ぶり。展示品を見たくても、濁流のような人の流れで立ち止まれない状況だったのだ。展示品の中にはサクラ、ユナ関係が数多く出品され、人気のすごさを改めて思い知らされた3人であった。

会場はそれほど狭くない(むしろ広い)のに、自由に歩くのさえままならない混雑ぶり

「サクラ」のガレージキットも出品

ガレージキットの老舗、海洋堂からは戦闘服姿の花組隊員が登場。これがまた、すごくデキがいい。ファン必携だ。

アイリスもいるよ!

「サクラ」のガレージキットは、そのほとんどが売り切れ。まさに早いもの勝ちだった。

さくらはパッケージアートのポーズが多く見受けられた

「ユナ」のキャラもすごい人気!!

「ユナ」ももののすごい出展数を誇っていた。が、やはりこちらも午後には完売状態だった。

「ユナ」のガレージキットはどれも秀逸のデキ!!

コスプレもありましたぜ!!

会場の一角ではコスプレの撮影会も行われ、すごい人だかりができていた

こういった催しに欠かせない(?)のがコスプレ! 特筆すべきは「サクラ」のコスプレが多かったこと。設定資料集の型紙で作ってくれたという人もいて、千葉ちゃんも感激ひとしお。会場の至る所で撮影会が始まり、カメラマンは大忙し。男性の来場がメインのワンフェスだが、コスプレはやはり女性が多かったぞ。

「サクラ」のコスプレはかなり多かった。越後屋も大喜びで撮りまくっていたぞ

なんと「ナデシコ」に登場する明貴先生デザインの、エステバリスのコスプレも!!

カットくん(久保氏)の大モテぶり

カットくんはワンフェスのマスコットキャラクター。カットくんが歩くと、その可愛さから「写真撮ってもいいですか?」との声が連発。会場のみんなの注目を浴びていた。

ファンの生の声を聞くため、飛び入りでカットくんに変身することになった久保氏。ご苦労様でした。

「花組通信」発売記念!! 制作関係者座談会

「花組通信」の制作に関わった方々にインタビューを敢行したぞ!!

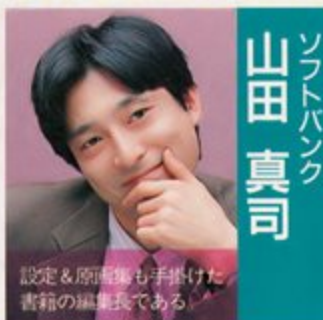
レッドカンパニー
名越 康晃氏

レッドの統括本部副部長。プロデューサーを担当

セガ
黒田 雄一郎氏

ディレクターとして、このソフト制作に貢献した

CRI
鈴木 泰山氏

プログラムの構築や技術的なサポートで活躍

ソフトバンク
山田 真司

設定＆原画集も手掛けた書籍の編集長である

ソフトバンク
夏 瑪麗

ソフトバンク側のディレクター担当。おつかれ〜

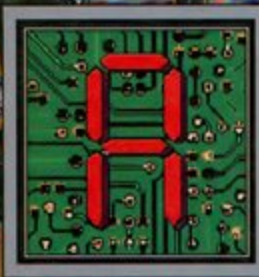
•皆さんに楽しんでもらえるソフトを目指しました•

ライター
森 聖一郎

サクラ大戦専用ライター。制作協力として参加

ソフトバンク
千葉 保弘

ご存じ、サクラ大戦専用編集者？　制作に協力

千葉■花組通信の企画コンセプトから話を進めましょう。
名越■最初はセガさんから本編発売前に「予告編」を出そうという話をいただいたんです。「サクラ大戦」本編の一部や開発者インタビューを収録した体験版のようなものができないだろうか？　とのお話でした。
黒田■結局は本編の期待を高めるために、あえてそれは出さなかったんですが、本編発売後の今、ユーザーさんたちの『「サクラ大戦」の世界をもっと知りたい／』という声を受けてこのようなデータベースを出すことになりました。
山田■仕切り直した時にデジタルファンディスクみたいなものを作りましょう、ということになったんです。その後は茨の道でしたね(笑)。
名越■元々の今回のコンセプトはゲームから取り出したただのデータベース集だったんです。１回やっただけじゃ見られないグラフィックなんかもあるだろうから、そういうのを集めたものにしようという話でした。ところが、いつのまにか企画が膨らみまして、当初予定していたものとは違う形の、遙かに面白いものになったと思います。特に完成前の１週間が千年以上の価値がありましたね。これも鈴木さんの頑張りによるところが大きかったです。
千葉■鈴木さん、こういったROMの開発は初めてだったのでは？
鈴木■ええ。データ量がすごく多かったんですが、それを乗り越えられただけでホッと一安心しています。
千葉■ソフトバンクのほうで構成を担当しての思い出は？
夏■やった〜と思ったのは、自分が「太正」のキャラに成りきって文章が書けたところですね。でも苦労しましたよ。
山田■台詞は全部レッドの金子さん、森田さんと夏のほうで打ち合わてもらったんですが、すごい量になりました。結局台詞866ありましたから。やっていくとあれもこれもってどんどん増えてくる。システム面では黒田さんをはじめ、スタッフ全員で知恵をしぼりましたね。日直システムや内蔵時計を使ったアイデアが出るたびに、ソフトとしてどんどん面白くなっていきましたよね。
夏■内容はミーティングごとに変わっていきましたよね。
千葉■森くんのほうは？
森■帝劇倶楽部の大まかな内容構成などを担当しました。
千葉■ずっとサクラ大戦に関わってきて、どうだった？
森■長かったです。まだ終わらないですけど(笑)。これからも長いお付き合いになりそうなので、よろしくお願いします。
千葉■気の早い話ですが、花組通信の続編を作ってくれって要望があったら、皆さんどうしますか？
名越■皆さん、すごく作品に愛がある作り方をしてくれるから、ユーザーさんから「出してほしい／」って要望があったらお願いしたいですね。
千葉■でも、僕ら制作中はみんな倒れてたよね。
夏■ええ、会社の床で(笑)。
山田■ほとんど原画集やりながらだったしね。
名越■その時、千葉さんは何をやってたの？
千葉■シークレットファイルをやっていたような……。あと本誌も(笑)。そういえば、皆さんに言っておいていただきたいのがムービーカードでの再生。画面写真では違いがわかりにくいので、ムービーカードを使用すると何がすごいのかを読者にお知らせしたいのですが……。
鈴木■技術的な答えは決まってます。映像の１枚１枚のコマはソフトもハードも全く同じなんですよ。それが何コマ出るかの違いです。ムービーカード持ってない人は１秒におよそ10コマくらいしかでない。それに比べてムービーカード使用時は30枚くらい出るんですよ。
名越■もう、カードで見た後に、抜いて見ちゃうと悲しくなっちゃうくらい差があります。１度見ちゃうとムービーカードが欲しくてしょうがなくなりますよ、絶対。
鈴木■実はムービーカードを持ってる方にはおまけもあります。
夏■日直にも誉めてもらえますよね。
名越■あの声はムービーカードを差していないと聴けないからね。それと横山智佐さんのコンサートの「サクラコーナー」の部分はサクラファンにはぜひ見てほしいですね。あれが見られるのは花組通信だけなんですから／　これもぜひムービーカードで見てほしいと思います。
千葉■結論はサクラファンはムービーカード、もしくはツインオペレーターは必須ということで。それでは、最後に一言ずつお願いします。
名越■初めは苦労して、終わりも苦労しました(笑)。でも、みんなで苦労を分かち合えたからこそいいものができたと思っています。花組通信に関わった皆さんに「ありがとう」と言わせてください。そしてユーザーの皆さんには、ぜひじっくりとその成果を味わってほしいですね。
黒田■ゲーム本編がすごく盛り上がってますよね。今回のデジタルファンディスクが、もっと「サクラ大戦」の世界観をファンの皆さんの中で広げていくお手伝いができたらいいなと／　そういう感じの「サクラ大戦」への取りかかりの１つとして考えていただけたら、と思っています。
鈴木■今回、音質に関しては声優さんの声を収録した音がそのまま入っているくらいの高いクオリティを維持しました。CD1枚とは思えないほどセリフがたくさん詰まってますよ。
山田■サクラ大戦自体の人気のすごさを改めて驚かされたって感じです。皆さんの期待を裏切らない作りになっていると思います。
夏■かなり大変な思いをして作ったものだけあって、自慢できるような内容になっていると思います。ぜひ買ってください。
森■３人娘ファンに特にオススメしたい内容ですね。皆さんぜひ買ってください。
千葉■ありがとうございました。

アラウンド ザ デジアナ ワールド

Around the DIGIANA world

マルチメディア通信 ―― 大谷和利

パーソナル新聞の時代が来る

新装開店したこのコーナーの第1回目のテーマは、インターネットを利用するパーソナルオンライン新聞の話題だ。ほんの数年前にはプリクラやたまごっちの普及を予想できなかったように、こうした技術ももはや夢物語ではないのだ。

隔週連載 Vol.1

PROFILE

テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを適材適所で活用中。近著、訳書などに「祝入門マッキントッシュ」(ソフトバンク刊)、「Tokyo Mac Night」、「空飛ぶインターネット」(共にBNN刊)、「マウスの球」(アスキー刊)など。花房山通信(http://www.peachpress.co.jp/hanabusayama/)も見てね。

パーソナルオンライン新聞とは？

西暦2001年のある朝、君は目覚めるとまず愛用の情報ツールをスリープから起こし、寝ている間に世界で起こっていた最新の出来事をチェックする。といってもそれはテレビのニュースではない。君が見たいのは万人向けのテレビ番組ではなく、君のためだけに特別に編集・整理された情報なのだ。

数年前なら、寝ぼけまなこで郵便受けに朝刊を取りに行くところだが、今では夜の間に配信された情報がディスプレイに新聞形式で表示される。その画面には、興味を引かない話題はない。それは君だけの特別な新聞だからだ。

というわけで、こうした「個人向けにアレンジされた新聞」というコンセプトは、もう十何年も前からアメリカのマサチューセッツ工科大学のメディアラボなどで未来の情報環境の要素の1つとして発表されていた。しかし、その当時はまだ、それだけの処理能力を持ったコンピュータは存在しなかったし、もしそれが技術的に可能になったとしても、1人1台はおろか、1家に1台のコンピュータが普及することすら夢のまた夢と思われていた(複数のゲーム機や電子手帳などに囲まれて暮らす僕たちの生活は60～70年代の人たちから見れば、確実にSFの世界の出来事である)。さらに、コンピュータがある程度普及したとしても、どのようなルートで情報を配信するのか？ どうやって購読者から料金を徴収するのか？ など、問題は山積みだった。

だが、こうしたビジョンを持つということは非常に重要だ。その時にはダメでも、方向性が示されれば技術というものは何とか道を見つけて進んでいくことができるものだからだ。現にここ数年のインターネットの進化と普及は、パーソナル新聞の可能性を現実のものとする原動力になりつつある。

「放送」対「個送」

この動きのパイオニアとなったのが、ポイントキャストというシステムだ。

テレビなど不特定多数の視聴者を対象とする情報提供のことを英語でブロードキャストというが、これは元々「幅広い層へ情報を送り届ける」といった意味で、日本では「放送」と訳されている。これに対して、ポイントキャストとは特定の個人に対して、その人が必要とする情報を送り届けるという意味合いがあり、日本語に訳すならさしずめ「個送」とでもなるだろうか。

また、俗に「送りっ放し」じゃないかと陰口を叩かれる放送に対して、ポイントキャストは双方向性も売り物にしている。ポイントキャストの専用受信ソフトをインターネットから入手(ダウンロード)し、自分が見たい情報(これをテレビと同じように番組と呼ぶ)を設定して受信すると、該当する情報がやはりインターネット経由でポイントキャストのコンピュータからページ単位で送られ、表示される。

本来は、常にインターネットに接続している環境で利用し、情報更新を行うインターバルを設定しておけば、その間隔で常に最新のニュースや天気予報、株価などを見ることができる。すでに新聞社などが同様のサービスをインターネットのホームページで提供しているが、写真が大きいと表示に時間がかかる上、ホームページを記述するHTMLという言語の制約から複雑なレイアウトには対応できない。

そこで、ユーザーの作業の合間にバックグラウンド(裏の処理)で情報を受信し、専用のソフトを使って表示することで、いつでも思ったときに高度な情報を読みやすいレイアウトで見られるようにしたところが、ポイントキャストの画期的な点だったのだ。

今はまだ、インターネット接続時にわざわざ電話をかけなくてはならない人も多いが、日本でもNTTのOCN(オープン・コンピュータ・ネットワーク)など、つなぎっぱなしで済む専用線が比較的安価に利用できるようになってきたので、このようなサービスはごく普通に利用されるようになるだろう。

相次ぐビッグネームの参入

ポイントキャストの成功に刺激され、類似のサービスやシステムを開発するところも出てきている。

有名なところでは、スクリーンセーバーソフトの大手バークレイ・システムズの「アフターダーク・オンライン」がある。もともとスクリーンセーバーは、使っていないコンピュータ画面の焼き付きを防ぐ目的で、黒を主体とした地味なグラフィックスを自動的に表示するためのソフトだった。しかし、途中からエンターテイメント的な要素が加わり、ビデオドラッグのような派手なビジュアルを表示するようになって、本来の意味を失いかけていた。

しかし、その概念そのものがポイントキャスト的な情報提供に適しているため、コンピュータが使われていないときに、設定しておいたテーマの最新情報が表示されるようにし、詳しい情報はそこから該当するホームページへとジャンプすることでサポートできるオンライン版を用意したのだ。

また、マシンを問わずに実行可能なアプリケーションを作成できる言語システムとしてインターネットを中心に関心を集めているJavaというコンピュータ言語をベースとして、ユーザー側のソフトが情報を取りに行くのではなく、データを提供する側から積極的にユーザーのマシンに情報を送り込めるマリンバ社のカスタネットという技術も注目を集めている。

おりしも、インターネット事業に力を入れるセガと、「Pippin」を擁するバンダイの合併が発表されたが、新会社の事業展開にはこうした技術も大きな役割を果たしていきそうだ。

グラフなどを使って分かり易く解説されたポイントキャストの株価情報の画面。

ポイントキャスト天気予報は全米気象概況(天気予報)をつぶさに表示している。

インターネットで話題のJava(本文参照)を用いて情報配信を行うマリンバは今後の注目株だ。

アフターダークオンラインで表示されたアメリカ唯一の全国紙USA Todayの画面。一部の情報を除き、一緒に表示される広告がサービス会社の収入源となっている。

待望のバーチャロンX OVER開始!!

セガAM3研 Rush!!

皆さんお待ちかねの「バーチャロン講座」が、今号から装いも新たに「バーチャロンX OVER」として連載開始!! 期待の「2」の情報もチラホラと見えてくる!?

SEGA AM R&D DEPT. #3

AM3研 べ〜あ〜の『ラスブロ』イラストコーナーVol.15

フリーネタで勝負!!

べ〜あ〜のお気に入り

P.N.倉沢あるの

同じシチュエーションでも洋子のエンディングとは違って微笑ましいですね。いつかこの2人に安息の日々が訪れることを祈って……。

P.N.神風光

隔週での御題イラストではペースが間に合わないという手紙を多くいただいたからです。決して、ネタがきれた訳ではありません(笑)。

P.N.天海一哉

バレンタインで最も多かったネタですね。なんかいつもトミーって報われない人生を送っているようで、ちょっと可哀想な気がするな。

P.N.さとちゃん

なんで風邪引くと桃缶やメロンが枕元に並ぶんでしょ。風邪の時って、家族の態度も妙に優しくなったりして、独特の雰囲気があるよね。

P.N.黒藤露貫

ちょっと捻った腰つきのあたりに梛らしさが表現されたイラスト。見ている限り1Pの梛より2Pの梛の方が人気があるようですね。

皆さんからの「ラスブロ」に関するイラストを大募集中! 愛のこもったAM3研宛ての応援の手紙などもどんどん募集しているぞ。あて先は〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部「AM3研Rush!!ラスブロイラストコーナー」係まで送ってね。

皆さんのイラストは僕たちの活力です。どんどん送ってくださいね。

第13回 AM3研プレス担当 のりまきトゥデイ! 実写版「ラスブロ」撮影現場はもう大変!の巻

千葉県幕張メッセで行われるアミューズメント業界の一大イベント「AOUショー」。これにAM3研も新製品を大々的に出展予定。私ことのりまきとともに働く「パブ2号」のしゅんすけ君は、この原稿を書いている日、新製品に関する準備のためにアメリカ合衆国に旅立った。無事に仕事を完了できるのか、へんな外人に襲われないか? かなり心配だが、多少留学経験もあるらしいしゅんすけ君のことだから大丈夫だろう。ただ私への日頃の感謝の気持ちが込められた「おみやげ」購入と、買ってくるようにお願いしたエアマックスだけは忘れないでほしい。それだけが心配だ。頑張れ! 今回はその新製品について書きたいのだが、AOUショーで初公開とするので今回は「ごめんなさい」。この新製品情報はしゅんすけ君が帰国してから追々お伝えしましょう。よってここでは2月7日発売号のトピックスネタ「実写版ラストブロンクス」の制作状況をお伝えします。

この実写版の企画が挙がったのが昨年の7月。制作決定が12月。実際に撮影クランクインしたのが今年の1月7日からと、実に約6カ月も準備期間がかかっているのである。なんとか制作が決定した12月からは、シナリオチェックなどの基本作業を急ピッチで進行しなくてはならず、私と関係者は実家に帰省中にも関らず、FAXでやり取りをするといったおしゃれなお正月を迎えていたのであった。その結果、台本はゲームファンはもとよりゲームを知らない方にまで楽しめるものになったと自負している。現在撮影真っ只中だが、現場では実際に武器を使ったアクションのため、怪我人が続出中。しかし、キャストの皆さんはそれにも負けず熱演。さすがはプロ。感心するばかりである。この本が発売される頃には撮影も終了し、ラッシュ(フィルムをとりあえず粗繋ぎしたもの)が上がっているはず。実写撮影スタッフの皆さんと感動の試写会を開けたらいいなっと期待しているのりまきであった。

祝！グリーンベイ・パッカーズ スーパーボウルＸＸＸＩ制覇!!

GREEN BAY PACKERS （グリーンベイ・パッカーズ）	35
NEW ENGLAND PATRIOTS （ニューイングランド・パトリオッツ）	21

嬉 嬉 嬉

なんと29年ぶり！　スーパーボウル制覇を達成したグリーンベイ・パッカーズ。じつは熱狂なパッカーズ・ファンであるDr.ワタリにとって、'97年の１月27日（アメリカ時間では１月26日）は、ただならぬ決勝の日であった。不埒なことに仕事を放っぽりだしてのテレビ観戦を挙行、ひたすら太平洋の向こう側に思念破を送っていたらしい。今回は、そんな彼の大人げないはしゃぎぶりをお伝えすることになってしまった。ちょっと見苦しいかもしれないが、「当然、仕事（バーチャロン２製作）はちゃんとやる！」と約束してくれたので、一度だけ見逃してやってほしい！

とりあえず、嬉しいらしい

——ドクター、嬉しそうですね。

Dr.ワタリ■そりゃもう／「今年こそは／」……2、3年前からそんな重いが実感を伴ってわき上がってくるようになったんですが…いかんせん、力及ばずというか、運がないというか……。と一にかく歯がゆかったっす。しかし、そんな気持ちにもとりあえずおさらば／　てとこですな／　あー、すっきりした。

——パッカーズ・ファンだということですが、それはいつ頃から？

Dr.ワタリ■マジに応援するようになったのは10年ぐらいからかな。それまでは、アラスカにいた手前シアトル・シーホークス（とりあえず、シアトルはアラスカに一番近い）を応援してたんですがね。

——何でまた鞍替えしてしまったんですか？

Dr.ワタリ■いや、もう全然それそれって感じでしょう／　レジー・ホワイトだって、今年ダメだったら、もう燃え尽きちゃってたんじゃないでしょうか。いやー、よかったとかった、本当によかった／

——……はは、そりゃおめでとうございます（人の話聞いてないよ、この人は）。

まさにアメフト最大の醍醐味を大一番でやってのけてくれました。相手方のキック・オフをキャッチしてから一気に99ヤードを駆けめぐった時Dr.ワタリも狂喜乱舞してました（写真提供：共同通信社）。

試合を振り返って

——ちなみに、試合そのものはどんなふうな展開だったんですか。

Dr.ワタリ■第1クォーターは、かなりの点の取り合い、先制点こそパッカーズだったけど、その後ブレッドソー（パトリオッツのクォーターバック）のパスが冴えまくって、たちまち逆転食らっちゃったんですよ。この時点では、かなり暗黒入ったんですが、前半はなんとか27-14、パッカーズのリードで折り返し。

——ほほう

自らのランニングプレイによるタッチダウンなんかは、かなりお茶目でグーでしたよ。

——後半に入ってからどうだったんです？

Dr.ワタリ■そうっすね。ハーフタイムでは相変わらずお元気なジェームス・ブラウンの御尊顔なんかも拝見できたし、第3クォーターはちょっとした膠着状態的幕開けでしたかね。なに、気にしない。とにかく／ですね、後半は「あ、もらったな、この勝負」なビッグ・プレイ出ましたから、僕。もういいんですよ。

——はあ？

Dr.ワタリ■なーんと言ったって、ハワードの99ヤード・キック・オフリーン・タッチダウン／　これですよ、これに尽きます／　じつは、その直前にパトリオッツに1タッチダウン、イヤな感じで返されてるんですが、ここで完全に流れを取り戻しましたな。

Dr.ワタリの背中に燦然と輝くパッカーズのロゴもうれし泣き。

——99ヤード／　それは、確かにすごいかもしれない。

Dr.ワタリ■でしょう？　その後はもう「いけいけ」ですよ。で、めでたしめでたし、ってことになるんですが、ディフェンスが最後まで手を抜かずに頑張ってたのが僕的には好感度アップですな。レジー・ホワイトも、気合い入ってたし。

——レジー・ホワイトも「苦節12年」な感じでしたね。

Dr.ワタリ■いや、まったく。

今年を振り返って

——ドクター的には、今期のNFLのシーズンを振り返ってみてどんな印象を抱きました？

Dr.ワタリ■私に言えることなんて、わりと月並みですよ。ジャガーズやパンサーズ、といったエクスパンション・チームの台頭に象徴されるような新旧勢力の交代劇。エルウェイ、エイクマン、ヤング、ケリー……といったベテラン・クォーターバック率いる往年の強豪チームのよもやの敗退は、こういった印象を決定的なものにしましたよね。

——パッカースは古豪、という位置づけでしたが……。

Dr.ワタリ■確かに。しかし、ファーブ、というクォーターバックのキャラクターは結構新鮮じゃないですか。エイクマンやヤング、といったわりと優等性的なクォーターバックが主流を占めていた中で、向こうっ気の強いガキ大将的なキャラクターがのし上がっていく、な感じはやっぱりある意味で時代の趨勢の変化を体現しているように思えるんですがね。

——ファーブって確かにてんでやんちゃ坊主だったようですね。アトランタ時代はその性格が災いして不遇だったようですが。

Dr.ワタリ■いやまったく。とは言え、彼もホルムグレン・ヘッドコーチに巡り会えて幸運でしたよ。忍耐強い指導でファーブにウェストコースト・オフェンスを叩き込み、結果的にその才能を開花させたんだから、大したもんです。

——確かにホルムグレン・ヘッドコーチって、面倒見のいい親分肌のようですね。

Dr.ワタリ■なんか、そうらしいっすよ。で、これはフットボールに限らずなんですけど、1シーズンを通して1つのチームがどんな感じでまとまっていくのか、崩壊していくのか、最終的にどんな結果を生み出していくのか、といった過程を見ていると、チーム・マネージメントの極意みたいなものを見せつけられているようで結構勉強になりますよ。

——それは言えますね。ゲーム制作の現場もプロジェクト・チーム単位で動くわけですし、そこら辺、結構身につまされるようなところもあるんじゃないんですか？

Dr.ワタリ■まったく、いきなり厳しめのところを突いてきますね。とは言え、それって当たってると思いますよ。

本業の方はどうなっているのか？

——さて、スーパーボウルも無事終わったことですし、これで仕事に専念できる、というものですね。

Dr.ワタリ■いや、それが……。

——はあ？

Dr.ワタリ■いや、まだNHLもあるし、NBAもあるし……。どっちも熱いんだよな、目が離せない。困ったな……。

——ちょっと待ってください。困るのは我々ですよ。大丈夫なんですか、ゲーム製作の方は？

Dr.ワタリ■いやっ、それは……／　その、やってます／　やってますよ／

——本当ですか？なんか、ムキになってません？

Dr.ワタリ■し、失敬な／　これでも、僕なりに燃えてるんですよ、「2」に関しては。とりあえず今回のゲーム製作、個人的には「死ぬ」つもりでいますんで。私の遺作になるんじゃないでしょうか。みなさん、長い間ありがとう。思えば短い人生だった……。

——話が飛躍しますね。

Dr.ワタリ■それだけ本気なんだ、と受けとめてやってください。ただし、今はまだまだ仕込みの時期なんで、どうのこうのと偉そうなことは言えませんが……。ここであせるとクソゲーになってしまう、そんな微妙な時期だからこそ慎重に行きたいと思ってます。

——それでは、ますますNHLやNBAどころではないじゃないですか。

Dr.ワタリ■あーっ、しつこい方だ／当然、そうですよ。私としても、切り捨てるべきものはわかっています。これからは仕事優先の生活にシフトします。ただ、単にそれは辛いことだな……と思ってるだけです。

——愚痴、ですか？

Dr.ワタリ■手厳しいな。……今回はちょっと浮かされてもらえるんじゃなかったの？　なんか話が違うような気もするなー。

——一応、確認のつもりで聞いてみたわけですよ。

Dr.ワタリ■はあ。ま、とりあえず、結果を出せるように頑張りますんで。

——期待してますよっ、本当にっ。

次号はAM3研のニューフェイスが執筆／　注目!!

SEGA AM R&D DEPT.#2 EXPRESS WEEKLY

OFFICIAL CORNER PRESENTED by SEGA

AM R&D DEPT.#2

http://www.sega.co.jp/AM2/

AM2研 EXPRESS WEEKLY Vol.40

毎年この時期は春に向けての各社のアーケード新作がにぎわう季節。今回はAOUショー出展予定の2作品をどこよりも詳しくバッチリ大紹介しちゃうぞ!!

CONTENTS

ついに公開! これが「バーチャストライカー2」だ!

VIRTUA STRIKER 2

●セガ
●今春稼働予定
●アーケード(MODEL3)
●1人〜2人プレイ

年明け早々のこのコーナーでタイトルが初めて公開され、その後の画面公開が待たれていたAM2研最新作「バーチャストライカー2」。今回はその画面をついに初公開するぞ!

前々からの噂通り、今回の最新作にはセガ最強のCGボードMODEL3が採用され、画面のクオリティは大幅にアップ。画面もテレビ中継の実写映像のような錯覚を受けるほど進化しているぞ。今回はAOUショーでの公開に向けてすべてを大解剖!!

What's New! MODEL3で生み出された史上最強のスポーツゲーム!!

フィールド内には22人ものプレイヤーが縦横無尽に走り回り、試合展開によって画面はダイナミックに移り変わる…。そんな要素を考えただけでも、いかにサッカーというメジャースポーツはゲーム化することが難しいかがわかる。だが、そんな常識を見事に打ち破って見せてくれたのが、この「バーチャストライカー」シリーズなのだ。前作の画面と比較すれば、そのスゴさは一目瞭然。史上最強のスポーツゲームがついに誕生するぞ!!

セガAM2研
「バーチャストライカー2」チームリーダー
三船 敏 SATOSHI MIFUNE

セガを代表する往年の体感シリーズの数々を鈴木裕とともに生み出してきたAM2研最古参のメンバー。"ピンちゃん"の愛称が2年ぶりに業界に轟く!

バーチャストライカー

●'95年5月リリース●MODEL2ボード

フルポリゴンでサッカーを再現。すべてのプレイヤーを驚かせた「バーチャストライカー」。その後多くのポリゴンサッカーが各社から出ることになるが、これを超えたゲームは、まだない。

バーチャストライカー2

●'97年春リリース予定●MODEL3ボード

光源処理、シェーディング処理によりここまで画面は本物に近づいた! 1/60秒コマの動きのスゴさも必見だぞ!!

2年の沈黙を破って伝説の男がついに復活する！

ライン際をドリブルで上がった後、センタリング。この後シュートが決まるシーンまでをリプレイで迫力再現してくれるぞ。

画面中央下のレーダーを見つつ、味方へスローイン！ 残り時間との最後の攻防がこのゲームの醍醐味でもある。戦略性もアップ。

Check Point! すべてが進化！その全貌に世界が注目する!!

前作「バーチャストライカー」で話題をまいた数々の要素。それらは今回の最新作でも、さらに強化され、継承されている。リアルな映像、シンプルながらも奥の深い操作感、バーチャ広告。これらはゲーム本来の楽しさを補強し、その世界観をよりリアルなものに仕上げてくれているのだ。ここではその見どころの数々をピックアップしてみよう。

CHECK Stadium ナイターやスタジアムも変化！

リアルなスタジアムはさらに超リアルに。今回は真昼やナイター試合が登場する他、3種類のスタジアムが用意されているぞ。

より立体的に、そして限りなく本物に近づいたスタジアム。アングルもダイナミック！

前作「バーチャストライカー」

前作では直線的な処理ですまされていたスタジアムだが、「2」では柱や観客までもが細かく再現されている。今回は勝ち進むにつれ、より大きな舞台へ。

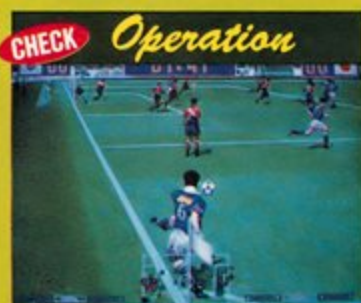
CHECK Virtua CM 新バーチャ広告も続々！

前作ではバーチャ広告が実験的に導入され、話題をまいたが、今回は本格的にアディダスが広告出稿。サッカーファンは要注目だぞ！

スタジアムの壁に並ぶ企業広告。自然で効果的な広告はバーチャ広告ならではだ。

前作「バーチャストライカー」

今回はゲーム中にワールドカップUSA「1994公式試合球」「AS55ークエストラ」とスパイクに「EQ.ベレスリガ」を採用。前作より本格化してるぞ。

CHECK Operation 戦略切換やダイレクトシュートが！

画面下部の左右にあるのが戦略切替カーソル。スタートボタンで好みに変えよう。

3つのボタンで、ショートパス（※ディフェンス時はスライディング）、ロングパス、シュートを操作するお手軽操作は前作通りだが、今回はゲーム中に「守備的」「攻撃的」などの戦略の切替ができる"戦術切替システム"も搭載（予定）。試合の流れに応じた戦略を楽しむことができるのだ。またボールが空中にあればパスはヘディングに、シュートはダイレクトシュートに自動的に切り替わってくれるぞ。

CHECK Vs.CPU さらに賢くなったCPU

当然自分の操作するプレイヤーも的確に判断をして、キビキビ動いてくれるぞ。

今回は時間帯によるナイター試合や、勝ち進むことによってスタジアムが大きくなっていくだけでなく、使用できるチームも18カ国から24カ国に増加。CPUチームも、MODEL 3の採用によって、演算能力が大幅にアップし、かなり手強くなる予定だ。フィールド上の選手の配置具合やボールの行方など、すべてを一瞬で判断し、果敢に攻めていこう。より熱い対戦が、そこには待っているはずだ。

「AOUショーでの完成度は50% 今度は戦術切換を楽しんでほしい」

この春のリリースに向けて急ピッチで詰めの作業を進めている「バーチャストライカー2」開発チーム。前作からちょうど2年という歳月がかかった最新作の見どころと進化のほどは？　AOUショーでの公開を前に、プロデューサーの三船敏氏が全てを語る！

SATOSHI MIFUNE

AM2 AM R&D DEPT.#2 三船　敏

自分自身サッカーをやる立場から生まれたという「バーチャストライカー」シリーズ。さらに進化した続編のスゴさをじっくりと語ってもらおう。

本誌■「2」の企画はいつ頃から？

三船■「2」をやること自体は、じつは前作の開発が終わってわりとすぐに決まったんですね。実際にアーケードに出てから、改善すべき点や次に何をやればいいのかとか、いろいろ見えてきてましたから。ただ、その頃はまだMODEL 3なんてものはなかったので、最初からMODEL 3を使うって決めていたわけではないんですよ。ちょうどその頃は、他のプロジェクトのヘルプをやったり、自分の他の仕事をやったりしていたので、なかなかプロジェクト自体をスタートできなかったんですね。で、いよいよプロジェクトをスタートさせようとした時には、ちょうどMODEL 3も使えるものになっていたわけなんです。MODEL 3なら、僕らがやりたかったワンイント（1/60秒コマ）の動きも実現できますし、画面も格段にキレイなものが作れる。それでMODEL 3になったわけです。

本誌■「2」を作るうえで目指したものというのは、主にどの辺を？

三船■前作よりも、もっとゲームの初心者までを取り込みたいというのが1つ。もう1つは、それとは矛盾するんですが、逆にゲームをやり込んでいる人に、もっと幅を持たせてあげたいという点でした。正直なところ、前作ではちょっとドリブルの性能が強くて、パス主体で進める人には不利な部分があったんですね。その辺のバランスを取りたかった、というのはありますね。

本誌■現在の開発状況は？

三船■ソフトの基礎やグラフィックの部分はほとんどできているんですが、一番重要なバランスの部分がこれからなんです。AOUショーの時点では、正直なところ50%のデキと思ってプレイしてほしいですね。

本誌■リリースの予定は？

三船■「1」と同じような感じなんですが、ゴールデンウィーク前にはなんとか（笑）。

本誌■基本システムは前作と同じとのことですが、「2」ならではの部分というのはどのへんに？

三船■確かに使うボタンとかは同じなんですが、今回はダイレクトパスやワンツー等のテクニックも使えるようにしていたり、ゲーム中の戦術の切替ができるようになっています。これはゲーム中にスタートボタンを押すことによって、自分の攻撃スタイルを「ノーマル」と「オフェンシィブ」「ディフェンシィブ」みたいな形で変えられるようにするものなんです。これによって、例えば1点取ったら、すぐに守備型に切り替えて守りきるとか、2点取っても、俺は3点目を取るんだっていう人は、攻撃型で攻め続けたり、いろいろ個性を出せるようにしてあるんです。あと、当然ボードがMODEL 2からMODEL 3になったことで、演算能力も格段に上がっていますから、例えばボールへの最短距離へいかに早く走るかとか、CPUもかなり賢くなっていますね。

本誌■今回はプレイヤーが使える国が6カ国ほど増えているそうですが、その辺のバランスは？

三船■一応昨今のサッカー事情を反映してはいますが、どこが強いとかいう部分は、まだAOUショーでは完全ではないでしょうね。

本誌■ズバリ「2」最大の見どころを一口に言うと。

三船■グラフィック的な第一印象の部分が大きいと思いますが、ゲームは遊んでみて面白いかどうかですから。アーケードゲームには、サッカーゲームが少ないんですよね。で、家庭用のゲームまで見て思うのは、「バーチャストライカー」と同じ考え方で作られたものが1つもないと思うんですよ。それは見た目とかではなくて、操作性も含めて一言では言えないんですが、シンプルで奥が深い。

本誌■楽しむコツやアドバイスを。

三船■どちらかというとCPU戦は対人戦のための練習という位置づけで考えていますので、まずはみなさん進んで対人戦をやってほしいと思いますね。あと、ゲームに関して言うなら、ゲーム中1〜2秒とか短い時間の間に絶対ボールを取られないとわかる時があるんです。その時にレーダーを見て、次の展開が考えられるようになってくると、さらに面白くなれると思いますよ。最近は、格闘ゲームばかりになってしまっていますが、この「2」は久々のサッカーゲームということでぜひ楽しんでほしいと思いますね。

隠しキャラ、隠しチームも？

前作にあったデカ頭や開発チームは出るか？

ドリブルで敵をライン際に引きつけてから、急ターンで中央突破。シュートが決まればド迫力のリプレイが再現されるぞ。勝ってゴールラッシュを目指せ！

AM2 AM R&D DEPT.#2

え!? ツインタイプはイロイロ変わる!?

スカッドレース SCUD RACE

●セガ●シングルタイプ好評稼働中●アーケードゲーム(MODEL3ボード)

AOUショーではツイン(通信対戦)タイプも参考出展されるという「スカッドレース」。なんと、ツインタイプは従来のものとは180%ゲーム性が変わったものになるとか。今回はその違いと魅力のほどに徹底的に迫るぞ！

AOUショーで「ツイン(通信対戦)」タイプ登場予定!! リニューアルデビューは3月？

今回本誌に掲載している画面写真は、全てツイン版のもの。ライバルカーにはマーカーがついてるよね。

年末にリリースされた「スカッドレース」の通信対戦版が早くも始動を開始つつある。それもただつなげただけでなく、様々な改良が加えられての完全リニューアル版となっての登場だ。さらに、ひょっとしたら現在、出回っているシングルタイプも全てそのツイン仕様のROMに入れ替わるかもしれないとのこと。そんなツイン版をいち早くプレイしたい人はAOUショーへGO！

もちろん8人同時プレイOK!? マシンのカラーリングも8通り!?

これが初公開のツインタイプのレース画面。次回は全車種のカラーバリエーションまでお見せできるかも。とにかく友達との対戦が熱い！

見た目ではほとんどシングル版との違いはわからないが、プレイしてみるとその違いは明らか。こればかりは実際にドライブしてみるのが一番だぞ。

初公開！ コレがウワサの「ツイン筐体」だ！

これが本邦初公開の「スカッドレース・ツイン」筐体。従来のものとは異なり、2台のキャビネットが完全に1つにまとまっているのが特徴。基本的な操作系はDXタイプと同じだが、動かない分、どう操作感が変化しているかが興味深いところ。3月上旬は要CHECKだ。

LET'S GO! 早くプレイしたい人はAOUショーへ！

昨年は「バーチャファイター3」のデモンストレーションが初公開され、空前の話題をまいた2月恒例のAOUショー。今年も、2月19日〜20日に幕張メッセで開催されるぞ。AM2研の今年の目玉は、今回紹介している「バーチャストライカー2」とこの「スカッドレースツイン」となるが、他にも各社から満を持した新作が用意されているようだから、今年も目が離せないぞ。ちなみに、セガ陣営もAM2研の新作だけでなく、AM1研やAM3研からも、話題をまきそうな新作が用意されるから、そちらも行って見てくるといいぞ。ツイン仕様になり、全く新しくなった「スカッドレース」のゲーム性と操作性。レースゲームファンはこれだけでも必見だ！

次のページではツインタイプの変更点に迫る!!

「ツインタイプ」のバージョンアップポイントを

version up! 1 よりリアルになったマシン挙動

簡単にいうと、アクセルによるマシンコントロールのウェイトがシングル版よりも大きくなった。シングル版では、一度ドリフト体勢に入っても車速とドリフトアングルに応じて流れる量は一定だったのだが、ツイン版ではドリフト中でもアクセル開度によるマシンコントロールが可能になったのだ。さらに全車、テールスライドからドリフトへの挙動や立て直し時の挙動がマイルドになり、非常にコントローラブルになっている。

急激な姿勢の変化がなくなった分、初心者でも、より楽にドライブできる。嬉しい改良だ。

version up! 2 エントリー台数が難易度ごとに変化！

シングル版では全コース共にエントリー台数が40台に固定されていたが、ツイン版では下の表のように中級と上級の2コースでエントリー台数が変更されている。これにより、例えば上級スタート直後のハチャメチャなレース展開がなくなり、スムースに走れるようになったのだ。

今考えてみると、やっぱり中級や上級でエントリー台数40台はキツいよね。

難易度	コース	エントリー数
初級	ドルフィン・トンネル	40台
初級	トワイライト・エアポート	40台
中級	ミステリー・ルーンズ	30台
上級	クラシック・キャッスル	20台

version up! 3 マシン特性がわかりやすくなった！

セレクターの並び順が変化！

SELECT A CAR!!

SELECT A CAR BY STEER AND STEP TO CHOOSE

車の並び順が変更され、マシン特性がわかりやすく表示された新しいセレクター画面。左から右へいくにつれ車の難易度も高いということだ。

これも初心者には嬉しい変更点の1つだ。シングル版では左からフェラーリF40、ポルシェ911、ダッジヴァイパー、マクラーレンF1という並び順になっていたが、画面にEASY、NORMAL、HIGH TORQUE、HIGH SPEEDという特性が表示されると共に、左からポルシェ911、フェラーリF40、ダッジヴァイパー、マクラーレンF1という並び順に変更された。つまり、プレイ前に車の特性がわかるようになったのだ。これまではスタイルでマシンを選んでいた人も、通っぽくマシン特性で選んでみてはいかがかな？

EASY
Poreshe 911 GT2
最高速は低いが、コーナリング性能は最高。

NORMAL
Ferrari F40
標準的な性能。挙動がよりマイルドになった。

HIGH TORQUE
DODGE VIPER
加速重視。特性はフロントヘビーで強アンダー。

HIGH SPEED
Mclaren F1 GTR
最も最高速が高いが、振り回すにはテクが必要。

『ツイン』ただつなげただけじゃなくて、まったくの別物です

ツイン版の全貌、そして新しくなったゲーム性の魅力について「スカッドレース」プロデューサーの名越氏に聞いてきたぞ！

AM2研副部長
「スカッドレース」プロデューサー
名越稔洋

インタビュー当日はツイン版の調整で大忙しだったが、ツインの話題から次回作を含めて今年の抱負なども語ってくれた。氏自身もが驚いたというツインの面白さとは!?

本誌■まずは「スカッドレース」がリリースされての手応えなんかはいかがです？

名越■とりあえずリリース後はイロイロとありまして(笑)、アメリカ版のタイトルが変更になったり、今リリースされてるやつでも細かな問題が発見されたりして、困ったりしたんですけど、それを直していくうちに、ツイン版は仕様を変えてもいいんじゃないかっていう話になって。それで実験的に1度デイトナっぽく調整してみたんですけど、それが異様に面白いんですよ(笑)。じゃあ、ツインは車の特性変えて走り方も変えてしまおうってことになって。そしたら結構短時間でうまくまとまって、すごく面白くなったんですよ。デイトナ+αのような形で、しかも進化形と言っていい形で。で、これをツインだけにしとくのはもったいないということで、今出回っているデラックスタイプもツイン使用に変えてもらえたらと思っています。やっぱり、こっちとしても面白い方を早く遊んでほしいですからね。

本誌■具体的にどんなところが変わってるんでしょう？

名越■ユーザーさんは"ナニー！"って怒るかもしれませんけど、ハッキリ言って別モノですね(笑)。見た目にはそれほど大きくは変わらないんですけど、車の並んでる順番も違うし、イージー、ノーマルって表示も入りましたし、それで走り方によってラップタイムもかなり差が出るようになりました。あとリタイアする車はリタイアカウンターに表示されるようになってます。あ、あと初級がローリングスタートになりましたね。自分でも2週間でよくあんなに変えたなって関心するぐらいですよ(笑)。

本誌■車の性能は具体的にどう変化したのでしょう？

名越■全車アクセルコントロールができる車になってます。ですからドリフト中でもアクセルをさらに開けることによって、より大きな弧を描いて回り込んでいくと。で、もうこらえられないかという感じ、あ、やっぱりいっちゃったとか、そういうわかりやすいスピンも出てきたんで、もうこれでいこうと。

本誌■初級だけローリングスタートということですが、またなぜ？

名越■ローリングスタート自体は、やってみたら良かったんでやっちゃ

徹底チェックだ!!

ここではツイン版の内容がシングル版とどう違うのかを徹底的に見ていくことにするぞ！　その違いというのはゲーム性に大きく関わるものから小ネタまで全部で6つ。名越氏のインタビューにもあるように、ツイン版は全く別モノとなって生まれ変わっていることがわかるはずだ！

version up! 4 初級に2コースがローリングスタートになった！

これが見た目には最も大きく変わったポイントがコレ。なんとツイン版では初級のドルフィン・トンネルと、トワイライト・エアポートの2コースが「デイトナUSA」でお馴染のローリングスタートになってしまったのだ。つまり、この2コースに関しては静止状態からのスタートの必要がなくなり、4速全開でのスタートとなるわけだ。コイツはまさにハイスピードコースならではの演出であり、大抵初級から始める初心者にはウレシイ配慮だよね。右の連続写真がそのローリングスタートの模様だぞ！

Dolphin Tunnel

左周りの最終コーナーを抜けてホームストレートへ。4速、アクセル全開でスタートを切ろう！

Twilight Airport

裏ストレートから右の最終コーナーへ。なめるようなカメラアングルがダイナミックだぞ。

注目！ え!?また逆走アリ!?

編集部が体を張って調べた結果、何と「デイトナUSA」に続いて逆走ができることが判明！　レッツトライ！

逆走してもタイムが加算され、他車と正面衝突しても「デイトナ」のようにフッ飛ばないので安心だ。

逆走して完走すると、タイムの後ろにリバースのRマークが付く。ちなみにどのコースでも逆走可だ。

version up! 5 クラッシュした車はリタイアする

さらにツイン版では、アザーカーがクラッシュや接触などでダメージを受けるとリタイヤしていくというフィーチャーが加わったぞ。つまり、タイム的な速い遅いに加え、リタイヤ台数もがうまさのバロメータになるというわけだ。リタイヤした台数は画面右上のリタイアカウンターに表示されるので一目瞭然だ。

コレがリタイアカウンターだ！

リタイヤしたマシンは次々とココにカウントされていくのだ。ツイン版か否かを見分けるには、このカウンターを見よう。

version up! 6 3位入賞でエンディング！

従来は1位にならないとエンディングを見ることができなかったが、ツイン版では3位入賞でも見ることができるようになったぞ。これでより多くの人がエンディングを拝めるようになったはず……だよね？

1位になるにこしたことはないが3位でも嬉しいよね。

3位入賞ということで、若干エンディングまでの道のりは易しくなったが、実は1位と3位の実力差はそれほど大きくなく、3位になれる実力を持っているなら1位でゴールできるのも時間の問題。「俺の実力は3位どまりか……」と思っている人は諦めずトライだ！

新旧の見分け方は？と聞くと「アドバタイズでの敵車の動きが違います（笑）（名越）」とのこと。見分けられる？

ったんです(笑)。で、初級だけというのは、全コースやるのも芸がないかなってことで。

本誌■リタイアカウンターについてなんですが、これは単純にCPUのリタイア台数なんですか？

名越■そうですね。今回はCPUをやっつけることもできるんで、何台やっつけたかということもできますし、でも基本的に敵に迷惑をかけない人はうまい人なんですよね。ですから0台というのもあり得ますし、逆にヘタな人ほどレースを荒らすんで、リタイア数が上がるんです。

本誌■今後の予定なんですが、ツインはいつ頃登場予定で？

名越■まずAOUショーで1発目のお目見えですね。8台リンクで。

本誌■完成度的にはどのくらい？

名越■3月頭にはマーケットに出したいんで、そうなるとやっぱりAOUにはほぼ完成の形で出さなきゃならないでしょうね。

本誌■新コースを入れようという話があったかと思うんですが、その後の展開はどうなりました？

名越■最終的にはマーケットには新コースの入ったバージョンを出しますよ。いつのタイミングにするかっていうのはまだ決まってないんですけど、じつは新コース以外のアイデアもあるんで、それも含めちゃうとまだ何とも言えないですね。

本誌■ツイン、対戦での面白さは今回どうなりますか？

名越■デイトナと変わらないって言ったら変わらないんですけど、コーナーでのアクセルワークで抜きつ抜かれつ、というのはもっと面白くなると思います。若干テクニカルになるかもしれないですけど、今回キーはハンドルじゃなくてアクセル。これ、結構でかいと思うんですよね。

本誌■ではちょっと気が早いのですが、そろそろツインが出てきて、その後のプランは？(笑)

名越■そうですね、今年はプロデューサーという立場以外に、デザイナーとして本腰入れてやっていこうかなと。自分の中でも今回でドライブゲームとしては区切りがついたんで。今年はプロデュース作業に専念し、ディレクター達に大いに活躍してもらおうかなと。今年は2作……ですね。

本誌■ではツインのリリース直前ということで一言メッセージを。

名越■もうスカッドレース自体はリリースされてますけど、1度気持ちをリセットしてもらって、新しい気持ちでプレイしてもらうと良いかと思うんです。特にツインはコーナーでの駆け引き、ジャンプして着地したときにラインをどっちに取るか、みたいなところが結構見所になってくると思うんで、そのへんを楽しんでほしいですね。

本誌■ありがとうございました。

（1月28日セガAM2研にて収録）

残念ながらツインには新しい車は入らないらしい。「車1台入れるのって、コースを1個増やすのと同じくらい大変なんです（名越）」

今年は2作品やります 1つはドライブ、もう1つは…

巷の雪山では、まさにスキーシーズン真っ只中。忙しくてスキーにいけないという人には、このゲームがオススメです。

セガスキースーパーG SEGA SKI SUPER G

●セガ●稼動中
●MODEL2

覚えれば簡単！ テクニカルコースガイド

もうすっかりお馴染みとなった「セガスキースーパーG」。前回のスタンダードコース紹介に続き、今回はテクニカルコースのポイントをアドバイスしよう。

このコースでは、プレイヤーのテクニックをためす作りになっている。コースマップを見てもらえばわかると思うが、あまり直線というものがない。つまり、それだけ左右に操作が忙しくなるというわけだ。だが、実際に滑ってみると、ポイントさえおさえてしまえばなんてことはない。焦らずに、きちんと旗門を通過していこう。

このコースの注意点は、見た目真っ直ぐでも、新雪部分がはみ出していて迂回しなくてはならない場所が多いこと。特に、青い旗門付近に多い傾向にある。無理にショートカットをせずに、雪の状態を見極めることが重要。それともうひとつ、後半の2回のジャンプは、コースに逆らい右に向いてジャンプしないと、新雪の中に突っ込んでしまうので注意が必要だ。

START
1
2
3
4
GOAL

❶先が見えない城跡近く

城跡付近は、傾斜が緩やかになってからいきなり急になっているために、その先の旗門がとても見えにくい。旗門の位置は、あらかじめちゃんと把握しておこう。

❷外にふくれないように

外にふくらんでしまうと大きなタイムロス！ 内側の旗門に触っていくように滑ろう。

●表示は無視！

後半のジャンプ手前では表示が左を示してしるが、右を意識して跳ぶようにしよう。

❹着地点が重要だ

やはり、ここも右を意識して跳ぶこと。極端なくらいでないと、着地後の2つの旗門を通過することができない。新雪にも注意だ!!

チェック テクニカルコース!!

このコースの敵は新雪。自分はコースにそって滑っているつもりでも、実は新雪の上だったなんてことがある。目印となる旗門と小木をよく見て、柔らかい部分と固い部分を見極めろ!!

新雪をうまくかわせるように、滑るラインをとっていこう。

SEGA SATURN SOFT REVIEW

発売前ソフトプレイ
気になるソフトは要チェック!!

セガサターンソフトレビュー

2月14日〜2月21日

さて、今回は名作の移植＆続編がリリース。その他にも初のスノボソフトも登場。評価はいかに？　チェック!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまでも購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員
●櫛田理子
●青山ようこ
●出口かおり
●鈴木あつこ
●稲垣美緒

1月31日、某PSソフトの発売日だったのを忘れ、「蒼穹」の予約だけしてきました。「渋いね」と言われましたが、最初のソフトも後で買うつもり。（稲垣）

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員
●池袋サラ
●ロンドン小林
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石家サンマン

最近、ほとんど漫画を読まなかった僕ですが、編集部にポンと置いてあった「ツルモク独身寮」にハマりました。単行本全巻揃えそうな勢い……。（明石家）

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員
●TETSU
●リアル鈴木
●網島不二屋
●ジャムおじさん
●高坂亮一／他

缶ゴミをやっと回収してもらいました。あと10年来暮らしているアパートの風呂を新しくしてもらいました。風呂上がりの一杯はやはり格別です。（網島）

発売予定ソフト

SEGA AGES ファンタジーゾーン

2月21日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.33

●セガ
●3,800円（全年齢推奨）
●SHT（シューティング）
●制限コンティニュー制
●1人〜2人用（交互）

なつかしオパオパが縦横無尽に！
あの名作が復活！　開発者の攻略、トレースモードなどマニアも納得のいく仕上がり。

'86年登場。新旧ファンを問わず楽しめるSHT。

Vol.2　90Pへ

オパオパのパパはパパオパ

買い物によるパワーアップ要素や、カワイイ方面のキャラや世界観などにおいて、当時革命的なSHTだったこの作品。独創的なアイデアと完成度の高さ（面構成、強さのバランスなど）から学ぶところは大きい。基板からの吸い出しを思わせるくらい忠実な（処理オチしないのでそれ以上の？）移植がうれしいわよね。家庭用を意識したオマケや価格でのサービスが好感を持てるし。現在の複雑なSHTに抵抗を感じる人は、複雑系へのハシリであるコレを通過すると、自然にステップアップできます。ただし、1度は連射をはずしてみて。（櫛田）

8

いたれりつくせりのトレースモード

記憶がどうもさだかではないが、移植度はほぼ完璧でしょう。グラフィック、アニメパターン（氷の面の砲台のキラッとか）は完全に再現されてるし……。言うことなしです。それよりも、エイジスシリーズ初の標準装備（隠してないって意味でね）となったトレースモードがいい。デフォルトで入っている3つのデータがなかなかアツいプレイで、ただ流しているだけでも結構いい感じ。ゲームだけでなく、華麗なプレイもこうやって復刻させてくれて初めて、真の「完全移植」といえるのではないかな、と思いました。（ガイア）

8

みんながこれを待ってた!!

これまでいくつかのハードに移植された中で、間違いなくイチバンの完成度。3段階の難易度のどれもが当時味わった感触そのものだ（体が覚えてるんだ、これが）。ボスシーンでの空中歩きや最終ボスの最後の攻撃をすり抜けるバグ技も残っており、ここまで完璧に再現されていると本当にうれしくなってしまう。ゲーム本編も、決して派手ではないがカラフルでポップな色使いと絶妙のゲームバランスは今でも十分に通用するだろう。録りおろしの歌は賛否両論あるだろうけど、オマケだから、ヤなら聞かなきゃいいし。（TETSU）

9

重装機兵レイノス2

2月21日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 難
平均点 7.0

●メサイヤ
●5,900円（全年齢推奨）
●ACT（アクションシューティング）
●バックアップ（3コ・35ブロック）
●無限コンティニュー制
●1人プレイのみ

ならず者部隊"12特機"見参！
メガドラの名作ロボットACTの続編が登場。操作性、戦略性など随所がパワーアップ！

マシンのカスタマイズも思いのままに可能。

Vol.5　87Pへ

自分だけの機体を造ろう！

メガドライブで、演出の良さとともにクリアの難しさでも話題を呼んだレイノスの続編。今回は、難易度がプレイヤーの腕に合わせて変化するんだけど、それでもやっぱり難しいです。けど、面をクリアすると手に入る武器や拡張アイテムを使って自機を改良できるのが救済策となっていて○。キャラクターも（絵柄はクセがあるものの）、会話や物語の展開がイカしてて好き。ただ、武器が遠距離用か近距離用かによって視界が変化するズーム機能は、武器持ち替えの際にとまどうので、ないほうが良かったなぁ。（稲垣）

6

難易度は高いが、世界観がよい

「レイノス」「ヴァルケン」「フロントミッション」がスキならもうよだれジュルジュルもんのロボゲーっす。武器の使い分け、アクションとの組み合わせにかなりのノウハウが必要とされるため、難易度は高め……なのだが、難易度をプレイレベルで調整してくれているので、ヘタはヘタなりに醍醐味が味わえるようになっているのはうれしい。結局、この世界観に浸かれる人なら、十分おすすめできる快作に仕上がっているということでしょう。やっぱり、ハイレゾモードの画面はやっぱりキレイっすね。俺は買う。（ガイア）

8

メガドラ版レイノスの正統的続編

グラフィックの質やアサルトスーツの動きはSFCで出たヴァルケンにも似ているが、基本的な展開が違う。ある程度限定されたフィールドで、限られた武器を使用し、ミッションを遂行するという部分はまさしくレイノス。メガドラ版をプレイした人には納得の内容だろう。逆に、初めての人にはかなり厳しいかもしれない。あまりに高い難易度と操作の難しさについていけるかどうか。極端に偏執的なロボットアニメが全盛のこの時代に、オーソドックスでハードなシナリオは好感が持てる。ただしキャラはイマイチだ。（TETSU）

7

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

ZAP! SNOW BOADING TRIX

2月21日発売

使用サンプルの完成度 100%

難易度 普　平均点 6.66

●ポニーキャニオン
●5,800円（全年齢推奨）
●SPT（スノーボードレース）
●バックアップ（1コ・8ブロック）
●コンティニュー制なし
●1人プレイのみ

プロボーダーのチェックで、抜群の臨場感に！

サターンでスノーボーダーに！
スノボーの特性を再現する新開発エンジンを採用。COOLに再現されたゲームを楽しめる。

Vol.5　98Pへ

女性ユーザーズ：リアリティはないけれど……

スピード感や操作性、ノリノリの音楽（ここらへんはさすがポニーキャニオン？）、そしてキャラの衣装のオシャレ度もイケてるので、アクションゲームと割り切れば、誰でも楽しめる佳作です。贅沢を言うなら、よくできたレースゲームが摩擦係数まで計算に入れているように、このゲームならば、体重の移動や、足の裏で感じるエッジングといった感覚を楽めるような工夫をしてほしかったかな。だから、スノーボードのリアリティを求める人にはちとツライかもしれません。スピード感は十分楽しめますけどね。（ようこ）

7

ハイローラーズ：ロード時間がたまにキズ！

実際のスノーボードには触ったこともないんだけど、ゲームをやっている感じでは、これほどスピード感が伝わる乗り物なのかと思わせるほど。ノリの良いBGMに身をまかし、さっそうと風になれましたね。フィールドも木が生い茂っていたり、つり橋や洞窟があったりと変化があって、それをどう回避するかがそれぞれ異なっていて、いい意味で頭を悩ませてくれます。また、細かい操作で魅せるプレイもできるのも○。気になったところは、ロード時間の長さと、キャラが前に出すぎて障害物が見えにくいことかな。（MAN次郎）

6

ゲストライターズ：スノボ経験者ならわかるこの感覚

他の32ビット機にもスノボものはいくつか見られるけど、実際のところ、それらは絵がそれらしくなっているというだけで、本質的には普通のレースゲームだったりする。急傾斜をグングン滑っている時ならではの高揚感があまり感じられないのだ。「ZAP!」は、他の要素はともかくここだけはしっかり作りこまれている。その勢いが寸断された時（障害物にぶつかる、谷に落ちる等）の演出をもっと大げさにして、感覚のコントラストを明確に打ち出してくれてもよかったくらい。基本的に独りで様々なプレイを楽しめる人向け。（E）

7

キューブバトラー

2月28日発売

使用サンプルの完成度 100%

難易度 普　平均点 5.0

●やのまんゲームズ
●5,800円（全年齢推奨）
●PUZ（デジタルバトルアニメーション）
●無限コンティニュー制
●1人～2人（対戦）

オープニングデモから、もう目が離せない！

OAVを超えるキューブバトル!?
仮想空間でのバトルを想定した、パネル合わせパズル風の変わったシステムが特徴的。

Vol.1　182Pへ

女性ユーザーズ：アニメーションは完璧なのに……

デモのアニメはOVAさながらで、良いんですが肝心のゲームは厳しい内容ですね。キューブを使って攻撃する技が、テクニックよりスピード重視なところがあってちょっと残念。それにパズルを解きながら攻撃するのは操作に慣れが必要で難しいしね。その反面パズル自体は使用キャラの絵を覚えてしまえばすぐに合わせられてしまうので、もう少し絵にバリエーションがあれば良かったかもね。対決シーンの合間に入るアニメーションがかなり綺麗なので、人気アニメのキャラとかなら、かなりイケたんじゃないかな。（あつこ）

6

ハイローラーズ：アニメーションだけかッ!?

アニメーションの美しさにうっかりだまされると、かなり痛い目を見ることでしょう。たしかにきれいだし、よく動き、よくしゃべるんですが、ストーリー、キューブバトルのどっちも中途半端な作りでつまらない。前者は、強引に話が進み、最後はありがちな幕の閉じ方。しかも、対戦する相手はたったの5人とボリューム不足。後者は、キューブの回転をボタンで行うなど、効率の悪い操作方法に、メリハリのない演出、そしてポーズしてもマスクがかからないのでインチキし放題など。次回作では、改善してほしい。（明石家）

4

ゲストライターズ：ボタンのかけ違い

アニメは質＆ボリュームとも満足のいく内容。ただサブキャラの個性が強いわりに、ステロタイプな主役の2人にはあまり魅力を感じなかった。ゲームといえば、一方向にしか回らないキューブにがっかり。上下左右に回せなかったものか。クリックの状態を解除して、改めてピックアップしないとブロックをはめられない操作性など、ちょっとしたことだがとても気になった。リアルタイムで進むのに、ポーズで画面にマスクがかからないのも問題では。おかげでクリアできたけど。CPU対戦のゲーム部分が練り込み不足。（網島）

5

編集部総評　今回は、特に昔ながらのゲームユーザーには涙ものの作品が出色のデキ。次回はまたまたAGESシリーズが登場。必見。

「ファンタジーゾーン」「レイノス2」。メガドライバーにはキュッときますね。若い（泣）サターンユーザーにぜひ。（ようこ）

「レイノス2」「ファンタジーゾーン」はファン向けの佳作。新しさを求める人は「ZAP！～」「キューブ～」でピコすんのもイイでしょ。（ガイア）

まずは「ファンタジーゾーン」。誰が買ったとしても損した気にはさせない大名作だ。ヘビーユーザーは「レイノス」もいっとけ。（TETSU）

新着ソフト＆周辺機器チェーック!!

シミュレーションはしたいけど光栄ものには……というユーザーにオススメの、シリーズ初期作品をカップリングした2本を紹介。値段もオトクに。

三國志バリューセット

2月21日発売

使用サンプルの完成度 100%

●光栄
●12,800円（全年齢推奨）
●SLG（シミュレーション）
●バックアップ（リターンズ・290ブロック）（V・456ブロック）
●1～8人用（同時、対戦）

先日発売された「リターンズ」と「V」が、お得なセットになって登場。

光栄の歴史シミュレーション「三國志」シリーズ第一弾の復刻版「リターンズ」と、最新作「V」を同梱したもの。簡単なルールゆえに気軽に遊べる前者と、戦場で武将ごとに陣型が選べるなど、特に戦闘部分における凝った作りで、上級者も納得できる後者がセットにされている。まさに“基本編”“応用編”をまとめた“「三國志」教材セット”のようなものとも受け取れる。値段的にも別々に買うよりはオトク。両者をプレイすることで「三國志」シリーズ自身の変遷も感じとれるだろう。（猪野）

信長の野望バリューセット

2月21日発売

使用サンプルの完成度 100%

●光栄
●11,800円（全年齢推奨）
●SLG（シミュレーション）
●バックアップ（リターンズ・130ブロック）（天翔記・456ブロック）
●リターンズ・1～2人／天翔記・1～8人用

光栄を代表するシリーズから「天翔記」と「リターンズ」の2本を収録。

光栄の三大歴史作品のうちの一つ「信長の野望」シリーズの初期作のリメイク版「リターンズ」と最新作「天翔記」が同梱された、値段的にオトクなセット。両作品とも内容そのものに変更はない。「リターンズ」は国政と国同士の戦いのみにスポットをあてた初心者向け、「天翔記」は配下武将の育成と軍団による統治が重要な中級者以上向けの作品。これは“「信長」をプレイしたいけど最初から難しい最新作に挑戦して大丈夫かな”という不安を持つユーザーには有効な選択肢の1つとなる、価値あるセットでしょう。（猪野）

Q 裏技コーナーでプレゼントを手に入れる秘訣はなんですか?
A 希望ソフトに「サクラ大戦・限定版」って書かないこと。

裏技a GO! GO!

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

最近小ネタが多くて、なんか地味な感じよね。
ここら辺で超スゴイ裏技こないかな。DANCE MIXアムロちゃんの脱衣コマンドとか・・・
あるわけないって?

イラスト/Jerry

1級

FIGHTERS MEGAMiX
84時間後の恐怖 やしの木、パンダを襲う

東京都 むささび2号クン

F・Mが発売してからもう1月以上経ったけど、まだ遊んでいる人なら気づいているハズ。たまごっちより有名な、AM2研のシンボルマーク「やしのき」が使える裏技を教えちゃうわ。でもこのクソ寒い季節にはちょっとミスマッチかな?

「やしのき」といっても実はクマちゃんの4Pキャラ。技はまったく一緒なの。

どこに顔や手足があるかわかる? 私もわからないけど。

★ポイント★
F・Mを84時間以上起動させ、クマちゃんをZボタンで決定する。

2級

デイトナ USA CIRCUIT EDITION
天邪鬼なアナタに送る 鏡の国のホーネット

神奈川県 加藤 義崇クン

全部のコースをクリアしてしまったプロドライバーの人や、気がつくと逆走やピットインをしてしまう天邪鬼な人にオススメの裏技よん。鏡に映したようなまったく逆のコースを走れる「ミラーモード」。前のコースに馴れた人ほどてこずること間違いなしね。

こっちが正式のコース。もう走りなれた感じね。

カーブなんかもまったく逆。もちろん文字も鏡文字よ。

★ポイント★
アーケードorタイムアタックモードのコースセレクト画面でXYZボタンを押しながら決定する。

2級

ダイナマイト刑事
クレジットなんかいらねぇ。俺はディープに生きてやる

奈良県 川辻 彰クン

「俺の武器を知ってるかい」でおなじみのデカ。「ディープスキャン」ってゲームが遊べるよね。これの敵戦艦をむちゃくちゃ増やせる技を発見!と言ってもあんまり意味はないんだけどさ。

敵が多くて狙いをつける必要ナシ。でもそれだけ敵の弾数が多いってことも忘れちゃダメよん。

★ポイント★
タイトル画面でXYZを押しながら「DEEP SCAN」を決定する。

3級

ロックマン8
岩男、10周年記念。その戦いの奇跡を追う

高知県 片岡 正人クン

ロックマンって歴史長いよねー。もう10年でしょ。あの青坊主も変わらないわ。今回アニメのデモが入ってるんだけど、裏技を使えばボーナスモードで簡単に見られるんだって。ちょっと便利な技よね。

★ポイント★
ボーナスモードにカーソルを合わせ、L・Rボタンを押しながらスタートボタンで決定する。

成功すればボーナスモードに「アニメーション」って項目が追加されるよ。デモの種類は5種類

3級

オーバードライビンGT-R
泥にまみれて戦うのが、真の男の戦い方だ

広島県 鈴木 章夫クン

前回紹介した「裏コースを走れる」という裏技でのパスワードにはもう一つの隠しモードが。実はラリーコースでもレースできるのだ。舗装されてないでこぼこの土道を走って、勝利をつかまなくっちゃ。

車がラリー向けじゃないし、ラリーコースはやっぱり走りにくいのだ。パスワードは「PPPPPP」覚えてる?

★ポイント★
パスワード入力後、トーナメント以外でL・Rを押しながらコースを決定する。

裏技大募集「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係りまで

ランク	謝礼
ゴーゴーガール特級	サターンソフト2本
ゴーゴーガール1級	サターンソフト1本
ゴーゴーガール2級	図書券3,000円分
ゴーゴーガール3級	図書券2,000円分

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

ゲームとアートの微妙な関係

「死」や「火」がそうであるように、私たちの日常から遠ざかりつつある「水」。
モニターにあらわれたオアシスは、そうした現在をうつしだす蜃気楼なのだろうか。

第3回 水に癒されるとき

作品3
「AQUAZONE
for SEGASATURN」
9003.inc
1996.7.12
5,800円／SLG

ぼくの部屋には水槽がある。そこではオウムガイやイソギンチャクなど、変な生物がいろいろ飼われている。

ところがぼくの飼いかたが下手なのか、よく死ぬ。部屋に戻ると、イソギンチャクが死んで縮んでいたりする。こんな生き物でも死ぬとけっこうがっかりする。一晩くらい重苦しい気分が抜けない。ぼくの部屋の水槽には、そんな生と死のドラマがある。というより、よく死ぬから、死のドラマばかりがある。ぼくは死骸を手ですくいながら、生き物は死ぬものなんだと改めて実感する。この水槽は、ぼくに「人生」を教えてくれる。

そして、ぼくの部屋にはもう1つ、水槽がある。テレビモニターのなかのバーチャルな水槽「アクアゾーン」だ。この水槽、というよりゲーム（パッケージには「ゲーム」ではなく、「デスクトップ・ライフ」とあるけれど）の経験はけっこう長く、マック版の「アクアゾーン」が出た頃から、楽しませてもらっている。そして今はサターン版をやっている。

こちらの、テレビのなかの水槽も、魚に餌をやったり水換えをしたり、けっこう世話がたいへんだ。数日、なにもしないでおくと、病気になるか死んでしまう。ある日スイッチを入れると、暗い音楽とともに、魚の死が告知されたりする。けっこうショックを受ける。もっとこまめにゲームをしなければ、と反省したりする。

やはり、ゲームの水槽から学ぶ一番のテーマは「死」だ。死んだ魚は捨てて新しいのに代えればいいや、と思うこともある。しかしそういう気持ちでいると、ゲームそのものがつまらなくなる。ゲームを楽しむには、「死」にショックをうける繊細な心を持っていることが秘訣だ。

ぼくは水族館が好きで、日本中の、ときには世界中の水族館に出かける。アクリルガラスで作られた大きな水槽の前に立つと、気持ちがいい。ここは現代の「美術館」だ、と考えたりもする。ともかく美しい。

魚たちも好きだが、それ以外に、そこに「水」がある、ということも水族館の魅力だ。「オアシス」という言葉は、水のある場所のことを指すが、都市のなかに作られた水族館は、まさに現代のオアシスだ。ぼくは「水」を見るためだけに、水族館に行きたいと思うこともある。水は、生命の故郷とも言われるし、また水のなかは地上とは重力の違う別世界だ。水族館で水を見ているだけでも、ぼくは気持ちが良くなる。

水族館には人を癒す力がある。（写真はフセ博士の撮影による）

だからぼくの部屋には水槽がある。「水」を見ていたいのだ。水槽は生き物を飼う場所でもあるのだが、同時に「水」を置く場所でもある。仕事で疲れたとき、朝起きてぼんやりしているとき、その水を眺めると、気持ちが癒される。ぶくぶくと泡が浮く透明な水があるだけで、ぼくの部屋は別世界になる。

そしてぼくは、部屋のなかだけでなく、テレビモニターのなかにも「水」を入れる。それが「アクアゾーン」だ。このゲームでは、水槽のなかに魚や水草や置物を入れることもできる。魚の飼育をするのが目的のゲームだが、ぼくはときに魚を全部削除して、水と草だけの水槽にレイアウトしたりする。そしてぶくぶくと流れる泡をぼんやり見ている。

部屋の照明を消して、闇に浮かぶ水槽を眺める。それはゲームなのだけれど、ただ眺めているだけだ。この「ゲームを使ってゲームをしない」という感覚も、ゲームの楽しみの1つである。

フセ博士
布施英利（ふせ ひでと）。東京藝術大学・大学院博士課程修了（芸術学）。アマゾンの大自然の取材から帰国。部屋に戻ってゲーム・ライフを再スタートするが、時差ボケもなおらないうちに沖縄取材へ。楽しくも、肉体的には辛い日々。

週刊布施アカデミア　「エジプト・紅海でダイビングしたときに撮った、水中写真が見られるよ。自慢じゃないけど、とてつもなく美しい。URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademiaです。」

PRESENT FOR READERS FROM SEGASATURN MAGAZINE

1月17日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
福岡県・渡辺高志、福岡県・宮崎和之、東京都・相沢憲法、神奈川県・青木厚、埼玉県・関口一哉、千葉県・村瀬将司、佐賀県・金川哲也、香川県・飛田智範、宮城県・松田浩隆、岡山県・鎌上淳一、神奈川県・村岡秀明、愛知県・井上新吾、大阪府・斉藤基樹、新潟県・近野健太郎、兵庫県・吉田邦彦、京都府・若松章英、東京都・前畑繁樹、熊本県・岡崎征閣、兵庫県・田中史夫、山口県・境伸也

②「電脳戦機バーチャロン」ポスター（5名）
香川県・島田公司、青森県・水谷泰昭、神奈川県・原真由美、熊本県・嶽本龍一朗、東京都・丑沢重夫

③「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」ポスター（3名）
愛知県・溝口真由美、神奈川県・尾上武大、愛知県・佐藤幸喜

④「バーチャファイター2」筆箱（3名）
東京都・本宮晟、神奈川県・石谷貴志、新潟県・上野洋平

⑤「クォヴァディス」携帯型ラジオ（5名）
秋田県・三浦春道、埼玉県・今野和広、埼玉県・島田智幸、東京都・岡崎浩司、奈良県・谷晃一

⑥「ステークスウィナー」オッズカード（3名）
東京都・佐藤浩一、神奈川県・布施智章、岐阜県・山田広典

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（山田朋一 高橋祐介 野本由起） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹）／**アシスタント** 小菅 誠 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 伊藤政明／**ライター** 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本様司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 修羅騎士鷹 中島健次 飯田REI 山内康彦 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ミニマム 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井英一／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代／**写植** ケイズグラフィック 三共社／**DTP** リクルートコンピュータプリント ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 峯尾咲紀子／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

INFORMATION

'96年セガサターンマガジングランプリ発表PART1、いかがでしたか。各ノミネート作品を見ていると'95年度に比べサターンのソフトも、つくづく層が厚くなったものだと感慨に耐えません。次号特集は、引き続きグランプリ発表PART2。お楽しみに！

セガサターンマガジン3月7日号は
2月21日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

セガサターンマガジン
読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2月28日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol. 8の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年2月14日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「シミュレーションズー」携帯歯ブラシセット●10名

非売品／提供：ソフトバンク

動物園に歯ブラシもって（？）出かけよう。ロゴマーク入りのカワイイ奴だ。いつも鞄に入れておくと便利かも。

3「EVE」ポスター＆クリアファイル●5名

非売品／提供：イマジニア

年齢制限にひっかかり、悲しくもソフトが買えなかった人はこのポスターとクリアファイルでガマンしてね。

4「逮捕しちゃうぞ」ステッカー●3名

非売品／提供：バンダイビジュアル

TVでも大人気の藤島康介先生の作品が、ビデオ＆LDになって登場だ。その発売を記念して作られたステッカーだよ。これは貴重!!

5「サムライスピリッツ」1997年カレンダー●10名

提供：SNK

描き下ろしのイラストが美しい、1997年カレンダーをプレゼント。今年の絵柄は「サムスピ」だ。また一年間ずっと一緒だね。

※©1996 藤島康介／講談社・TBS・バンダイビジュアル

峠をステージにKING BATTLEが セガサターンで再び!

六甲、箱根、筑波などをモデリングしたコースで「峠KING」の称号を手にいれろ!!

- ●選択車種は前作「峠KING THE SPIRITS」の2倍以上!
- ●前作「峠 KING THE SPIRITS」にはなかったトレーニングモード追加!
- ●4種類の視点で峠を攻めろ!

画面写真はすべて開発中のものです。

とうげ・キング2

峠KING 2 THE SPIRITS

レーシングコントローラ、
マルチコントローラ対応
セガサターン専用ソフト
3Dレースゲーム（1～2人用）

4月下旬発売予定

予価5,800円(税抜)

©ATLUS 1995,1997

協賛雑誌（五十音順）

ATLUS JTCC Video Series

※全国の書店またはコンビニエンス・ストアでお買い求めください。

Vol.1 '96スーパーツーリングカーのすべて	好評発売中!	3,300円(税込)
Vol.2 '96チャンピオンへの道	好評発売中!	3,300円(税込)
Vol.3 バトル&クラッシュ	好評発売中!	3,300円(税込)

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

［ご利用方法］ 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。 3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。 4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝日除く インターネットアドレス http //www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

SEGASATURN

時は西暦2015年、あの一族の争いがまた始まる…

GROOVE ON FIGHT

イラスト:村田 蓮爾

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

セガサターンマガジン 1997.2.28. Vol.5
(毎週金曜日発行)
第13巻5号通巻161号
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価390円(本体379円)

Printed in Japan

T1023404020398

雑誌23404-2/28